Traduzione
Giochi Aperti e Semiaperti Folco Ferretti
Giochi Chiusi Yuri Garret

Titolo originale
MEGNYITÁSOK KÖNYVE
© 1996 Gabor Kallai

Edizione italiana
© 1997 PRISMA EDITORI Srl
Via Tripoli 16, Roma

ISBN 88-7264-056-3

Questa traduzione viene pubblicata secondo accordi presi con l'autore

Finito di stampare nel mese di giugno 1997 dalla Tipografia
Centro Stampa e Riproduzione Srl, Roma

INDICE

Prefazione 12

PARTE I **Giochi Aperti**

1 Partita del Centro 12
2 Gambetto Danese 13
3 Aperture varie con 1. e4 e5 2. ♘f3 14
4 Apertura Ponziani 16
5 Partita Scozzese 17
6 Partita dei Quattro Cavalli 24
7 Difesa dei Due Cavalli 29
8 Partita Italiana 36
9 Partita Spagnola 43
10 Difesa Philidor 83
11 Difesa Russa 86
12 Gambetto di Re 93
13 Partita Viennese 105
14 Partita d'Alfiere 109

PARTE II **Giochi Semiaperti**

15 Difesa Scandinava 113
16 Difesa Caro-Kann 116
17 Difesa Francese 128
18 Difesa Siciliana 149
19 Difesa Alekhine 227
20 Difesa Pirc 233
21 Difesa Nimzowitsch e altre difese minori 241

PARTE III **Giochi Chiusi**

22 Gambetto di Donna 245
23 Partita di Donna 282
24 Difesa Ovest-Indiana 283
25 Difesa Bogo-Indiana 295
26 Difesa Nimzo-Indiana 298
27 Difesa Grünfeld 312
28 Difesa Est-Indiana 328
29 Difesa Moderna 354
30 Difesa Benoni 355

31 Difesa Olandese 366
32 Difesa Vecchia-Indiana 373
33 Gambetti dopo 1. d4 ♘f6 2. c4 374
34 Partita Inglese 382
35 Partita Reti 401
36 Aperture Rare e Follie Varie 403

Indice delle varianti 407

SIMBOLOGIA

+	*scacco*
⩲	*vantaggio leggero del Bianco*
⩱	*vantaggio leggero del Nero*
±	*vantaggio del Bianco*
∓	*vantaggio del Nero*
+–	*vantaggio decisivo del Bianco*
–+	*vantaggio decisivo del nero*
∞	*gioco incerto*
??	*errore grave*
?	*mossa debole*
?!	*mossa dubbia*
!?	*mossa interessante*
!	*mossa buona*
!!	*mossa ottima*

PREFAZIONE

Quando cominciò a scrivere questo manuale, Gabor Kallai si trovò di fronte ad un compito estremamente impegnativo: condensare l'intera teoria delle aperture in poche centinaia di pagine!

Sicuramente qualche lettore si chiederà se un'impresa del genere non sia destinata al fallimento, dato che perfino la celebre *Enciclopedia delle Aperture,* composta da cinque enormi volumi, non va esente da inevitabili lacune e omissioni. In realtà tutto dipende dal criterio di selezione prescelto: perciò l'autore si è concentrato sulle varianti principali di ciascuna apertura, pur senza trascurare alcune nuove idee che promettono di diventare popolari in futuro. Per ogni linea di gioco egli analizza una serie di possibili continuazioni, ciascuna delle quali si chiude con un diagramma e con l'esposizione dei piani più promettenti per entrambi i colori nel mediogioco che sta per iniziare. Queste sezioni conclusive, intitolate 'Piani contrapposti', sono di estrema importanza in quanto non si limitano a delineare in astratto la condotta di gioco che i due avversari dovrebbero seguire nel prosieguo della partita, ma forniscono anche indicazioni concrete sulla sua realizzazione. Si tratta di un aspetto spesso trascurato ma fondamentale, perché è inutile (oltreché sconfortante) individuare un obiettivo se poi non ci vengono forniti gli strumenti tecnici necessari per raggiungerlo.

Quest'opera non è indirizzata ai grandi maestri, come l'*Enciclopedia,* ma a quell'ampia fascia di giocatori con un ELO fino a 2300 punti. Tuttavia anche uno scacchista professionista può trovare utile consultarla (ad esempio, per controllare le caratteristiche basilari di una determinata apertura prima di decidere se includerla o meno nel suo repertorio). A tutti gli appassionati consiglio invece di leggere il libro dalla prima all'ultima pagina! Solo dopo aver conosciuto i tratti essenziali di *tutti* i principali sistemi di aperture, infatti, saremo in grado di scegliere l'impianto di gioco che meglio si adatta al nostro stile e alla nostra personalità.

Ogni capitolo è corredato da esaurienti considerazioni strategiche, che permetteranno al lettore di districarsi nell'intricato labirinto della teoria delle aperture. Ma oltre che per i suoi aspetti contenutistici, il libro si fa apprezzare anche per una significativa innovazione formale: le varianti vengono riportate senza specificare la partita da cui sono tratte. A mio avviso, i pregi di questa scelta sono evidenti: in passato, molti volumi sono stati inutilmente appesantiti dall'inserimento di nomi sconosciuti (spesso appartenenti a oscuri giocatori russi o a scacchisti vissuti nei secoli scorsi), di cui la maggior parte dei lettori avrebbe fatto volentieri a meno.

Consentitemi ora di spendere due parole per presentare l'autore. Ga-

bor Kallai è stato per molti anni uno dei più forti maestri internazionali ungheresi. La stesura di questo libro lo ha molto impegnato ma gli ha anche portato fortuna, in quanto appena terminata questa sua lunga fatica ha ottenuto la prima norma di grande maestro nel Campionato a squadre francese del 1994, norma poi confermata al Torneo Internazionale di Balatonberény 1995. A seguito di questi risultati, il Congresso FIDE di Parigi gli ha riconosciuto il titolo di GM. Kallai partecipa ogni anno a numerose manifestazioni individuali e gioca in prima scacchiera nei Campionati a squadre di Ungheria, Francia e Belgio. È anche un ottimo secondo e mi ha assistito in diversi super-tornei, inoltre ha lavorato insieme a me alla stesura 'a quattro mani' di due libri di scacchi, entrambi editi in Inghilterra. A ciò si aggiunga che Gabor scrive periodicamente ottimi articoli teorici pubblicati sulle migliori riviste specializzate, dai quali – come del resto dal presente volume – emerge tutta la sua passione per gli scacchi e la sua straordinaria capacità di individuare e quindi di illustrare al lettore le idee e i percorsi logici attraverso cui passano i giocatori nelle varie fasi della partita.

Mi associo quindi a lui nell'augurarvi una piacevole lettura, sperando che quest'opera vi aiuti a creare partite interessanti, ben strutturate e di conseguenza gratificanti.

Zoltan Ribli
Budapest 1996

PARTE I
GIOCHI APERTI

Fanno parte di questa sezione tutte le aperture contraddistinte dalla prima mossa 1. e4 e5. Normalmente esse portano ad un mediogioco con il centro aperto, in quanto il Bianco – approfittando del vantaggio del tratto – inizia di solito ad insidiare il pedone e5 del Nero fin dalle primissime fasi della partita. A tal fine le armi principali a sua disposizione sono la spinta in d4 (la quale è realizzabile in presenza delle più svariate configurazioni di pezzi), spesso preparata da quella in c3, oppure la spinta in f4 (come nella Partita Viennese e nel Gambetto di Re). Per accelerare il proprio sviluppo, entrambi i contendenti ricorrono con frequenza a gambetti e controgambetti. La maggior parte dei giochi aperti danno vita a vivaci schermaglie tattiche, in cui vanno particolarmente tenuti d'occhio i punti deboli f2 e f7.

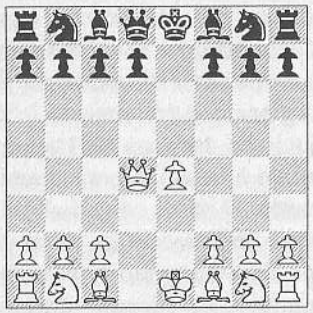
La teoria dei giochi aperti ha iniziato a svilupparsi fin dai secoli passati, e perciò ha raggiunto dimensioni più ampie rispetto a quella degli altri tipi di apertura. Di conseguenza, per destreggiarsi onorevolmente nelle partite che scaturiscono da 1. e4 e5 non basta trovarsi a proprio agio in situazioni complicate e saper calcolare con precisione una serie di varianti tattiche, bisogna anche conoscere gli obiettivi strategici dell'apertura prescelta e avere familiarità con parecchie varianti concrete, analizzate a fondo dai teorici: si pensi che in certi casi una sola nuova mossa è sufficiente a ribaltare il giudizio precedentemente espresso sulla posizione! Ma anche se non è facile né per il Bianco né per il Nero giocare correttamente le posizioni che derivano da 1. e4 e5, in quanto è tassativo per entrambi rimanere al passo con gli ultimi sviluppi della teoria, la ricompensa per chi avrà avuto la pazienza di compiere un piccolo sforzo sarà che all'orizzonte ci sono per lui tante belle ed entusiasmanti partite.

INDICE

1 Partita del Centro *12*
2 Gambetto Danese *13*
3 Aperture varie con 1. e4 e5 2. ♘f3 ..... *14*
4 Apertura Ponziani *16*
5 Partita Scozzese *17*
6 Partita dei Quattro Cavalli *24*
7 Difesa dei Due Cavalli *29*
8 Partita Italiana *36*
9 Partita Spagnola *43*
10 Difesa Philidor *83*
11 Difesa Russa *86*
12 Gambetto di Re *93*
13 Partita Viennese *105*
14 Partita d'Alfiere *109*

1 PARTITA DEL CENTRO

1. e4 e5 2. d4 e×d4 3. ♕×d4 *(1)*



Quest'apertura ricorda per certi versi un gambetto, solo che qui il Bianco sacrifica dei tempi e non pezzi o pedoni. La Donna bianca esce subito (si potrebbe anzi dire prematuramente) in gioco per rendere possibile l'arrocco lungo nel giro di poche mosse; tuttavia il Nero raggiunge agevolmente la parità limitandosi a controllare il centro.

3... ♘c6 4. ♕e3

In caso di 4. ♕a4 il Nero risolve i suoi problemi di sviluppo con la semplice 4... ♘f6. Ad esempio: 5. ♗g5 ♗e7 6. ♘c3 0-0 7. ♘f3 d6 8. 0-0-0 ♗d7!

4... ♘f6

È indispensabile portare in gioco tutti i pezzi al più presto. Si può comunque giocare anche 4... ♗b4+ 5. ♘c3 (5. c3 ♗a5) 5... ♘ge7 6. ♗d2 0-0 7. 0-0-0 d6 8. ♕g3 ♔h8 9. f4 f5, con posizione equilibrata. Invece mosse come 4... b6, 4... d6 e 4... ♗e7 sono decisamente troppo rinunciatarie, mentre viene in considerazione 4... g6.

5. ♘c3

Un'interessante alternativa è 5. c4, per impedire al Nero di effettuare la spinta liberatrice in d5. Invece la aggressiva 5. e5, per quanto poco chiara, non sembra favorevole al Bianco dopo 5... ♘g4 6. ♕e4 d5! (ovviamente il Nero non può prendere in e5, dato che l'inchiodatura sulla colonna 'e' gli farebbe perdere un pezzo) 7. e×d6+ ♗e6. Se ora 8. d×c7 il Nero può scegliere fra 8... ♕×c7 e 8... ♕d1+!?, mentre a 8. ♗c4 segue 8... ♘f6 9. ♕e2 ♕×d6 10. ♗×e6 f×e6, e su 8. ♗a6 è forte 8... ♕×d6 9. ♗×b7 ♕b4+ 10. ♕×b4 ♘×b4.

5... ♗b4

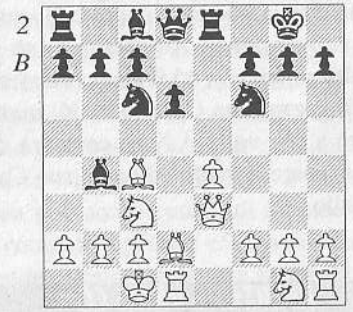
Va bene anche la solida 5... ♗e7: dopo 6. ♕g3 ♘b4 il Bianco deve rinunciare alla coppia degli Alfieri, e anche le continuazioni 6. ♗d2 d5! o 6. ♗c4 ♘b4 7. ♗b3 d5 non possono certo impensierire il Nero.

6. ♗d2 0-0 7. 0-0-0 ♖e8 8. ♗c4

Si può tentare di parare la minaccia d7-d5 con 8. ♕g3, ma solo a costo di incappare nel tatticismo 8... ♖×e4!

8... d6 *(2)*

Il guadagno del pedone e4 sarebbe troppo rischioso: dopo 8... ♗×c3 9. ♗×c3 ♘×e4 (9... ♖×e4? 10. ♗×f6 e vince) seguirebbe 10. ♕f4, con forte attacco del Bianco. Non è consigliabile neppure 8... ♘a5 9. ♗d3 d5, poiché dopo 10. ♘ge2 c5 11. a3 d4 12. ♕g3 le minacce bianche compensano ampiamente il pezzo sacrificato: può aversi infatti 12... d×c3 (meglio 12... ♗×c3) 13. ♘×c3 ♗×c3 14. ♗×c3, e non si vede come il Nero possa difendersi contemporaneamente sia da 15. ♗b5 sia da 15. e5 e poi 16. ♗×h7+.



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco cercherà di intraprendere un attacco contro il Re nero, ricordandosi al tempo stesso di sostenere il debole pedone e4. Il Nero giocherà invece ♗e6 per neutralizzare il temibile Alfiere bianco, mentre a lungo termine il suo obiettivo rimane la spinta liberatrice in d5. Un possibile seguito è dunque 9. f3 ♘e5 10. ♗b3 ♗e6 11. ♘d5 con pari possibilità.

2 GAMBETTO DANESE

1. e4 e5 2. d4 e×d4 3. c3

Questa mossa introduce un gambetto davvero violento, in cui il Bianco sacrifica ben due pedoni in cambio di un chiaro vantaggio di sviluppo e di un forte attacco. Eppure oggi lo si incontra raramente nei tornei di alto livello, semplicemente perché il Nero dispone di risorse difensive più che sufficienti (a patto di conoscerle, naturalmente!).

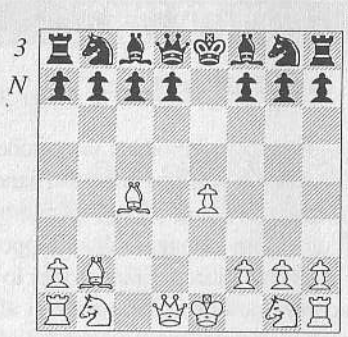
Se il Nero rifiuta il gambetto, dopo 3... d5 (migliore di 3... ♕e7 4. c×d4 ♕×e4+ 5. ♗e3 ♘f6 6. ♘c3 ♗b4 7. ♘f3, e gli ulteriori tempi che il Nero è destinato a perdere con la sua Donna renderanno estremamente pericolosa l'iniziativa del Bianco) 4. e×d5 ♘f6 (con 4... ♕×d5 5. ♘f3 ♘c6 6. c×d4 si rientra nel Gambetto Scozzese, su cui torneremo in futuro) 5. ♗b5+ c6 (5... ♗d7 6. ♗c4) 6. d×c6 b×c6 7. ♗c4 ♗c5 8. ♕e2+ ♕e7 9. ♕×e7+ ♔×e7 10. c×d4 ♗×d4 11. ♘f3 il Bianco ha una posizione leggermente preferibile. Al Nero conviene quindi accettare la sfida.

3... d×c3 4. ♗c4

Oppure 4. ♘×c3 ♘c6 5. ♘f3, rientrando nel Gambetto Scozzese.

4... c×b2 5. ♗×b2 *(3)*

Quale compenso per i due pedoni sacrificati, il Bianco può contare su due Alfieri ottimamente piazzati e



pronti a puntare in direzione del Re avversario. Il Nero può tuttavia respingere l'assalto, a costo di restituire uno dei suoi pedoni in più (e talvolta anche entrambi).

5... d5

5... d6 lascia il Bianco padrone del campo: 6. ♘f3 ♘f6 (o anche 6... ♘c6 7. ♘c3 ♗e6 8. ♘d5, sempre con vantaggio del Bianco) 7. ♕b3, e la posizione del Nero è tutt'altro che attraente. Neppure 5... ♘f6 6. e5 d5 7. ♗b5+ c6 8. exf6 cxb5 9. fxg7 ♗b4+ 10. ♔f1 ♖g8 11. ♕d3 può ritenersi soddisfacente per il Nero.

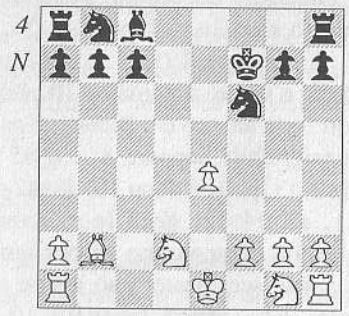
6. ♗xd5

Dopo 6. exd5 ♘f6, seguita da ♗f8-d6, l'attacco bianco si esaurisce.

6... ♘f6 7. ♗xf7+ ♔xf7 8. ♕xd8 ♗b4+ 9. ♕d2 ♗xd2+ 10. ♘xd2 *(4)*

PIANI CONTRAPPOSTI

Siamo passati direttamente dall'apertura in un mediogioco senza Donne che ricorda da vicino un finale. La posizione è pari, ma non certo patta! Entrambi i colori hanno dalla loro un pedone passato e diverse buone case in cui collocare i propri pezzi. Ad esempio, se il Nero spinge in c5 il Bianco tenterà di piazzare un Cavallo in d6, mentre a sua volta il Nero cercherà di occupare il punto d4 con il suo Cavallo.



3 APERTURE VARIE CON 1. e4 e5 2. ♘f3

Lo sviluppo del Cavallo bianco in f3 è quanto di più naturale si possa immaginare, e svolge contemporaneamente diverse funzioni. Il Bianco porta in gioco un pezzo, attacca il pedone e5, sostiene un'eventuale spinta in d4 e si prepara all'arrocco (dopo aver tirato fuori l'Alfiere f1). Assai meno promettente è **2. ♘e2**: segue infatti 2... ♘f6 3. ♘bc3 ♘c6, ed il Nero ottiene la parità senza problemi sia dopo 4. d4 exd4 5. ♘xd4 ♗b4! sia dopo 4. d3 d5!, con l'idea ♗c5 e 0-0, sia infine dopo 4. f4?! d5! 5. fxe5 ♘xe4 6. d4 ♗g4! (minacciando ♕h4+ seguita da ♗b4 e f6, o in alternativa ♕d7 e poi 0-0-0).

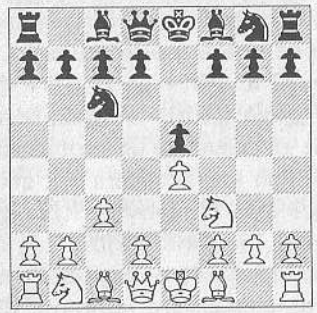
Dopo 2. ♘f3 il Nero deve difendere il proprio pedone 'e', o in alternativa reagire attaccando quello bianco. Tuttavia la strada giusta non è certo **2... f6?**, che porterebbe il Nero sull'orlo del baratro a causa di 3. ♘xe5! fxe5 (se 3... ♕e7 allora 4. ♘f3 ♕xe4+ 5. ♗e2 con l'idea ♘c3, 0-0, ♖e1, ecc., dopodiché il vantaggio del Bianco è schiacciante) 4. ♕h5+ ♔e7 (a 4... g6 segue 5. ♕xe5+, guadagnando la Torre h8) 5. ♕xe5+ ♔f7 6. ♗c4+ d5 7. ♗xd5+ ♔g6 8. h4 h5 9. ♗xb7! ♗xb7 10. ♕f5+ ♔h6 11. d4+, e la commedia è finita. Da quest'esempio possiamo trarre l'insegnamento che il Nero non può accontentarsi di difendere solamente il pedone e5, ma deve al tempo stesso migliorare la propria posizione con 2... d6 (Difesa Philidor) oppure 2... ♘c6 (Spagnola, Scozzese, ecc.).

Se invece il Nero vuole attaccare il pedone e4, la mossa giusta è 2... ♘f6 (Difesa Russa). Le altre possibilità sono piuttosto sconsigliabili. Ad esempio: **2... d5?** 3. exd5 e4 (oppure 3... ♕xd5 4. ♘c3 ♕a5 5. d4 con grande vantaggio di sviluppo) 4. ♕e2 f5 5. d3 ♘f6 6. dxe4! fxe4 7. ♘c3 ♗b4 8. ♕b5+ c6 9. ♕xb4 exf3 10. ♗g5 cxd5 11. 0-0-0, e la posizione nera è sul punto di crollare. Può farsi un discorso simile anche per il Controgambetto Lettone: **2... f5?!** Il Bianco può ora proseguire con l'aggressiva 3. ♗c4!? fxe4 4. ♘xe5 ♕g5 (da considerare 4... d5 5. ♕h5+ g6 6. ♘xg6 ♘f6 7. ♗b5+! – per togliere al Cavallo nero la casa c6 – 7... c6 8. ♕e5+ ♗e7 9. ♘xe7 ♕xe7 10. ♕xe7+ ♔xe7 11. ♗e2 e, anche se il Bianco ha un pedone in più, la sua posizione non è molto attiva) 5. d4 ♕xg2 6. ♕h5+ g6 7. ♗f7+ ♔d8 8. ♗xg6 ♕xh1+ 9. ♔e2, seguito che gli garantisce un terribile attacco. Può aversi ancora 9... c6 10. ♘c3 ♘f6 11. ♕h4 ♗e7 12. ♗g5! ♕xa1 13. ♗xf6 ♗xf6 14. ♕xf6+ ♔c7 15. ♘c4!, e l'esposto Re nero vede convergere intorno a sé in modo sempre più minaccioso i pezzi bianchi superstiti. Eppure oggi questa continuazione così allettante è meno popolare rispetto alla più tranquilla 3. ♘xe5 ♕f6 4. ♘c4! fxe4 5. ♘c3 ♕g6 (su 5... ♕e6 è forte 6. d3! exd3+ 7. ♘e3 dxc2 8. ♕xc2 c6 9. ♗d3, e dopo 0-0, ♗d2 e ♖ae1 il Nero non sarà ancora in grado di resistere a lungo) 6. d3 (ecco perché 4. ♘c4! ci sembra migliore rispetto alla consueta 4. d4) 6... ♗b4 (6... exd3 perde in maniera spettacolare: 7. ♗xd3 ♕xg2 8. ♕h5+, e ora non salvano né 8... g6 9. ♕e5+ seguita da 10. ♗e4, né 8... ♔d8 9. ♗e4!) 7. ♗d2 ♗xc3 8. ♗xc3 ♘f6 9. ♗xf6 gxf6 10. dxe4 ♕xe4+ 11. ♘e3±. Il Nero versa in grave ritardo di sviluppo, e la sua struttura pedonale è compromessa, mentre il Bianco potrà comodamente incre-

mentare il proprio attacco con mosse quali ♕h5+, 0-0-0, ♗c4 (o ♗d3), ♖he1.

4 APERTURA PONZIANI

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. c3 *(5)*



Il Bianco ha intenzione di spingere in d4 e, dopo il cambio, riprendere con un pedone, per mantenere intatto il suo forte centro. Tuttavia questo piano porta via tempo, e inoltre il pedone 'c' sottrae al Cavallo b1 la sua casa naturale c3. Il Nero ne può approfittare attaccando subito il punto e4.

3... ♘f6

È buona anche 3... d5, che porta ad un gioco abbastanza violento, ad esempio dopo 4. ♕a4 (inutile 4. exd5 ♕xd5, in quanto la presenza del pedone in c3 impedisce al Bianco di cacciare la Donna nera con guadagno di tempo) 4... f6 5. ♗b5 ♘e7 6. exd5 ♕xd5 7. d4, e i pezzi bianchi sono leggermente più attivi. Se però il Nero è disposto a sacrificare del materiale pur di conquistare subito l'iniziativa, può tentare un gambetto molto promettente: 4... ♘f6 5. ♘xe5 ♗d6! 6. ♘xc6 bxc6. A questo punto la cattura del secondo pedone lascerebbe al Nero un vantaggio di sviluppo decisivo, ma anche dopo la prudente 7. d3! 0-0 8. ♗e2 ♖e8 (oppure 8... ♕e8) il Nero ha un buon compenso per il pedone in meno.

4. d4

Per uscire subito di teoria, il Bianco può semplicemente difendere il pedone e4 con 4. d3, seguita da ♘bd2, ♕c2, ♗e2 (oppure g2-g3 e ♗g2), 0-0 e da un'eventuale spinta in b4. Ovviamente un impianto così passivo non può garantire al Bianco un grande vantaggio, ma si tratta comunque di una variante solida e da non sottovalutare.

4... ♘xe4

Migliore di 4... exd4 5. e5, con complicazioni favorevoli al Bianco.

5. d5

Su 5. dxe5 il Nero risponderebbe tranquillamente con 5... d5 seguita da ♗c5, assicurandosi una buona partita.

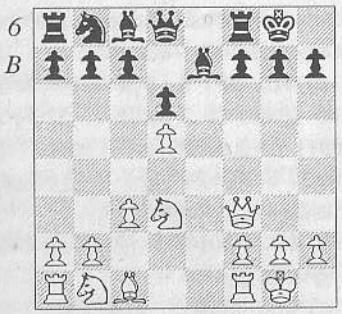
5... ♘b8

La più sicura. Va comunque segnalato anche un interessante sacrificio: 5... ♗c5!? 6. dxc6 ♗xf2+ (ma non 6... ♘xf2? 7. ♕d5 con vantaggio del Bianco) 7. ♔e2 bxc6 8. ♕a4 (per impedire ♗a6+) 8... f5 9. ♘bd2 0-0 10. ♘xe4 fxe4 11. ♕xe4 ♗b6 12. ♔d1! d5 13. ♕xe5 ♗f5!∞. Gli amanti del gioco combinativo non si lasceranno certo sfuggire l'occasione di entrare in una posizione come questa, dove il Re bianco è intrappolato al centro della scacchiera. Il Bianco ha pur sempre un pezzo in più, e ha quindi buone possibilità di vincere il finale, ma per arrivarci deve resistere all'offensiva avversaria nel mediogioco!

6. ♗d3

Dopo 6. ♘xe5 ♗c5 7. ♕g4 0-0 8. ♕xe4 d6 9. ♗d3 f5 10. ♕c4 b5! 11. ♕xb5 ♕e7 12. 0-0 dxe5 13. ♗g5 ♕d6 il Nero ha un discreto compenso per il pedone in meno.

6... ♘c5 7. ♘xe5 ♘xd3+ 8. ♘xd3 d6 9. 0-0 ♗e7 10. ♕f3 0-0 *(6)*



PIANI CONTRAPPOSTI

La posizione è pari. Si preannuncia una partita tranquilla e di natura posizionale. Il Bianco deve cercare di trasferire i suoi pezzi leggeri sull'ala di Re per organizzare un attacco, e tenterà inoltre di occupare la colonna 'e' con le Torri. Il Nero trasferirà invece il suo Cavallo in f6 o f8 e preparerà poi le spinte in c5 e b5 per conquistare spazio sull'ala di Donna.

5 PARTITA SCOZZESE

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4

Il Bianco, proprio come nella Difesa Siciliana, non perde tempo in preliminari e scatena immediatamente la battaglia al centro. Al suo leggero vantaggio di spazio nella zona centrale, il Nero contrapporrà un efficace gioco di pezzi e, in certe varianti, la contro-spinta d7-d5.

3... exd4

3... d5? è confutata dall'ovvia 4. ♘xe5! ♘xe5 5. dxe5 dxe4 6. ♕xd8+ ♔xd8 7. ♘c3 ♗b4 8. ♗d2, con l'idea 0-0-0, ♗c4 (o b5), ♖he1±.

4. ♘xd4

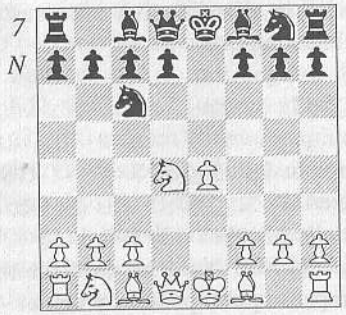
Per accelerare a tutti i costi il proprio sviluppo, il Bianco può evitare di riprendere il pedone. Esistono due distinte versioni del cosiddetto

Gambetto Scozzese:

1) 4. ♗c4 ♗c5 (dopo 4... ♗b4+ 5. c3 d×c3 6. 0-0 d6 – non va 6... c×b2? 7. ♗×b2 ♘f6 8. e5! – 7. a3! ♗a5 8. b4 ♗b6 9. ♕b3 ♕f6 10. ♘×c3 ♘ge7 11. ♗b2 0-0 12. ♘d5 ♕g6 13. a4!± il Bianco ha un forte attacco) 5. c3 d×c3 6. ♘×c3 (porta alla parità il seguito 6. ♗×f7+ ♔×f7 7. ♕d5+ ♔f8 8. ♕×c5+ ♕e7, e ora il Bianco può scegliere fra 9. ♕×c3!? ♕×e4+ 10. ♗e3 d5∞ e 9. ♕×e7+ ♘g×e7 10. ♘×c3 d5! e poi ♘c6-b4=) 6... d6 7. ♗g5 ♘ge7 8. ♘d5, ed il Bianco esercita una fastidiosa pressione sul centro nero. Ad esempio: 8... 0-0 9. 0-0 ♗e6 10. ♘f6+! ♔h8 (se 10... g×f6 allora 11. ♗×f6 ed il Nero non ha difesa contro 12. ♕d2 seguita da ♕g5 o ♕h6) 11. ♖c1, e dopo ♘h4 e ♕h5 le minacce del Bianco inizieranno a farsi concrete. Anche l'alternativa 8... f6 9. ♗×f6!? g×f6 10. ♘×f6+ ♔f8 11. ♕c1! è promettente per il Bianco. Se il Nero vuole evitare queste linee di gioco in cui l'avversario lo costringe a ripiegare su una difesa passiva, su 5. c3 gli consigliamo di non prendere il pedone ma di rientrare nella Partita Italiana con 5... ♘f6!?

2) 4. c3 d5!? (è giocabile anche 4... d×c3, e ora 5. ♘×c3 ♗b4 6. ♗c4 d6 7. ♕b3 ♗×c3+ 8. b×c3 ♕d7 9. ♕c2 ♘f6 seguita da 0-0 lascia il Nero in vantaggio, mentre su 5. ♗c4 d6 6. ♘×c3 ♘f6 7. ♕b3 ♕d7 8. ♘g5 ♘e5 9. ♗b5 c6 10. f4 ♘eg4 11. h3 c×b5 12. h×g4 b4!? 13. ♘d5 b6 14. ♘×f6+ g×f6 15. ♖×h7 ♖×h7 16. ♘×h7 ♗e7 il pedone g4 è in presa ed il Bianco deve fare i conti con le minacce ♗b7, 0-0-0 e forse anche d6-d5!?) 5. e×d5 ♕×d5 6. c×d4 ♗g4 7. ♘c3 ♗b4 8. ♗e2 ♗×f3 9. ♗×f3 ♕c4 con pari possibilità.

Morale della favola: gli scozzesi sono un popolo avaro, e nell'apertura che porta il loro nome i sacrifici sono fuori luogo! Torniamo ora alla variante principale, 4. ♘×d4 *(7)*.



Le due principali alternative a disposizione del Nero sono **4... ♘f6** (5.1) e **4... ♗c5** (5.2). Oltre a queste mosse, tuttavia, vale la pena di prendere in considerazione qualche altra possibilità. Vediamo:

a) **4... d5?** 5. ♘×c6 b×c6 6. e×d5 ♕×d5 (6... c×d5 7. ♗b5+ e vince) 7. ♗d3!±, con l'idea 7... ♕×g2? 8. ♕e2+ ♗e7 9. ♗e4 seguita da 10. ♗×c6+ (+–).

b) **4... ♘×d4?** 5. ♕×d4 ♕f6 6. e5 ♕b6 7. ♗e3±.

c) **4... ♕f6** 5. ♘b5! ♗c5 6. ♕e2 ♗b6 7. ♘1c3 ♘ge7 8. ♗e3 ♗a5 9. 0-0-0 a6! 10. ♘d5 ♘×d5 11. e×d5 a×b5 12. d×c6 b×c6 (12... ♕×c6 13. b4! ♗×b4 14. ♗c5+, e il Bianco guadagna un Alfiere) 13. ♗d4+ ♕e6 14. ♕×e6+ f×e6 15. ♗×g7 ♖g8 16. ♗h6∞. In quest'inconsueta posizione, il Bianco intende proseguire con 17. ♗d3, mentre il Nero – i cui pezzi non sono in condizione di intervenire rapidamente sul lato di Re – deve far valere al più presto la sua superiorità al centro.

d) **4... ♕h4!?** Un tratto paradossale, che si giustifica in quanto il Bianco avrà grossi problemi a sostenere il proprio pedone e4. Tuttavia anche il Nero deve stare molto attento, in quanto dopo la sortita della Donna il pedone c7 rimane indifeso. Al Bianco possiamo consigliare il seguito 5. ♘c3!? (dopo 5. ♘×c6?! ♕×e4+ 6. ♗e2 d×c6 il compenso per il pedone è praticamente nullo, mentre su 5. ♘b5 ♗b4+! 6. ♘1c3 ♗a5! 7. ♗d3 a6 8. ♘a3 b5 il Nero raggiunge agevolmente la parità) 5... ♗b4 6. ♗e2 ♕×e4 7. ♘b5 ♗×c3+ (sono insufficienti sia 7... ♕×g2 8. ♗f3, seguita da 9. ♘×c7+, sia 7... ♘f6 8. 0-0! ♗×c3 9. ♘×c3 ♕d4 10. ♗d3 0-0 11. ♘b5 ♕b6 12. ♗e3 ♕a5 13. c3 ♘d5 14. b4 ♘×e3 15. ♗×h7+!, dato che 16. ♕h5 sarà decisiva a prescindere dalla risposta del Nero) 8. b×c3 ♔d8 9. 0-0 ♘f6 10. ♗e3 ♖e8 11. ♖e1 e, con il Re bloccato al centro della scacchiera e il lato di Donna in ritardo di sviluppo, il Nero deve prepararsi ad una lunga stagione di sofferenze. Ad esempio: 11... a6? 12. ♘d6! c×d6 13. ♗f3, e il Bianco guadagna la Donna oppure dà matto, o 11... ♕e5 12. ♕c1! d6 13. ♕a3 e poi ♖ad1 in combinazione con l'avanzata c3-c4-c5, dando vita ad un forte attacco contro il Re nero.

Il Nero deve quindi rendersi conto che non vale la pena di guadagnare un pedone in apertura, se ciò equivale a sottoporre il suo monarca ad un tiro al bersaglio per il resto della partita. A tal fine 6... ♕×e4 va quindi sostituita con 6... ♘f6!?, e dopo 7. 0-0 (7. ♘db5? ♘×e4) 7... d6! 8. ♘db5 ♗a5, con l'idea a6 e 0-0, la posizione nera è decisamente meno critica rispetto alla variante precedente.

5.1 4... ♘f6

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 e×d4 4. ♘×d4 ♘f6 5. ♘×c6

Preparando la spinta in e5, che al momento sarebbe prematura: 5. e5? ♘×e5 6. ♕e2 ♕e7 7. ♘f5 ♕b4+, ed il Nero conserva il pedone di vantaggio tanto dopo 8. ♘c3 d6 quanto dopo 8. c3 ♕e4.

Con 5. ♘c3 si rientra invece nella Partita dei Quattro Cavalli, per la quale si veda il capitolo seguente.

5... b×c6 6. e5

Migliore di 6. ♗d3 d5! 7. e×d5 c×d5 8. 0-0 ♗e7 9. ♘c3 0-0 10. ♗g5 c6, e dopo ♖b8 il Nero sta bene.

6... ♕e7

Meno buona sarebbe 6... ♘d5?! a causa di 7. c4! ♗b4+ 8. ♗d2 ♗×d2+ 9. ♕×d2 ♘e7 10. ♘c3 0-0 11. 0-0-0± (l'Alfiere c8 non ha futuro), come pure 6... ♘e4 7. ♕f3! ♕h4 (7... ♘g5 8. ♕g3 ♘e6 9. ♗d3 d5 10. 0-0 g6 11. ♘d2 f5 12. ♘b3 ♗g7 13. f4 0-0 14. ♕f2!±; dopo aver giocato ♗e3 il Bianco rafforzerà il controllo delle case nere d4 e c5, riducendo virtualmente alla paralisi il suo avversario) 8. g3! ♘g5 9. ♕e2 ♕e4 10. ♗×g5! ♕×h1 11. ♘c3±. Il Bianco si appresta infatti a intrappolare la Donna nera con la manovra 0-0-0, f3, ♗f4, ♗g2 e ♖h1, e anche un'incursione di Cavallo in d6 (passando per e4) potrebbe rivelarsi tutt'altro che innocua. Su 11... ♕×h2 basta invece proseguire con 12. ♕f3! seguita da 0-0-0, ♗d3 (o c4) e ♖h1.

7. ♕e2 ♘d5

In caso di 7... ♘g8 8. b3! l'Alfiere c1 è già pronto a raggiungere la sua destinazione ideale sulla casa a3.

8. c4

È possibile anche 8. ♘d2, cui può seguire 8... ♗b7 9. c4 ♘f4!? 10. ♕e3 ♘e6 11. ♘b3 (per impedire 11... ♕c5) 11... a5!?∞. Il Nero minaccia a4 e ♗a6.

8... ♘b6

Da considerare anche 8... ♗a6!?, con i possibili seguiti:

1) 9. ♘d2 g6! 10. b3 (10. ♘e4 ♕b4+! 11. ♕d2 ♗×c4∓) 10... ♗g7 11. ♗b2 ♘b4! 12. ♘f3 c5 13. g3 0-0 14. ♗g2 d5!, conquistando l'iniziativa. Nel giro di poche mosse il Nero è riuscito a realizzare tutti i suoi obiettivi: un rapido fianchetto di Re, seguito dall'arrocco, e quindi lo sgombero della casa d5 da parte del Cavallo per permettere la spinta del pedone 'd'. Il Bianco non è sufficientemente sviluppato per vietare al Nero di portare a termine il suo piano.

2) 9. g3 g6! 10. ♗g2 ♗g7 11. 0-0 0-0 12. ♘d2 ♘b6 13. f4 d5!∓; la debolezza del pedone c4 sta procurando al Bianco dei seri grattacapi.

3) 9. b3!? g6! 10. f4 (è interessante la continuazione 10. ♗a3 ♕g5 11. g3 ♘c3! 12. ♘×c3 ♗×a3 13. ♘e4 ♕e7 14. ♘f6+ ♔f8, dopodiché il Nero può cercare di sbarazzarsi del pedone e5 con ♗b4+, d6 e infine ♗c3) 10... f6!? 11. ♗a3 ♕f7 12. ♕d2 ♘e7! 13. ♕a5, e ora il Nero dispone di un incredibile sacrificio: 13... f×e5!? 14. ♕×a6 ♕×f4 15. ♘d2 (dopo 15. ♕a5 ♕h4+! il Bianco perde addirittura una Torre!) 15... ♕d4! 16. ♖c1 ♘f5! 17. ♗×f8 ♖×f8 18. ♕a5 0-0-0! 19. ♕c3 ♖de8 con notevole compenso per il pezzo in meno (è in arrivo ♘e3). Da notare che il Bianco è stato costretto a preparare la spinta in f4 con 9. b3: sull'immediata 9. f4 ♕b4+! il Bianco deve rinunciare al pedone 'b' o a quello 'f'.

9. ♘d2

A 9. b3 il Nero replica con un piano che ha già dato buona prova di sé nella nota precedente: 9... g6 seguita da ♗g7, 0-0 e d5. Merita però un cenno 9. ♘c3 (un tratto che al momento sembra passato di moda), e se 9... ♗a6 allora 10. ♕e4 0-0-0 11. c5 ♗×f1 12. c×b6 ♗a6 13. b×c7 ♔×c7 14. ♗d2!?, mantenendo aperta sia l'opzione di arroccare lungo sia quella di spingere in profondità il pedone 'b' sino in b5.

9... ♗b7

Ovviamente non è più possibile giocare 9... g6? a causa di 10. ♘e4 ♗g7 11. ♗g5! ♕×e5 12. ♗f6!, ed il Bianco vince, mentre un'alternativa più tranquilla al tratto del testo è data da 9... ♕e6, con l'idea ♗b4 e 0-0.

10. b3

Il Bianco prepara l'arrocco lungo; inoltre da b2 l'Alfiere camposcuro sosterrà il pedone e5.

10... a5!

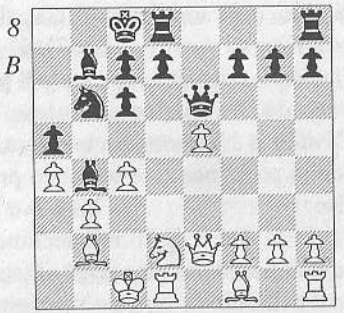
Una mossa molto forte. Oltre tutto è una grande soddisfazione per questo pedone, che temeva ormai di vedersi relegato al ruolo di punto debole in un finale prossimo venturo, avere l'opportunità di rendersi protagonista nel mediogioco!

11. a4

Dopo 11. ♗b2 a4 12. ♕e3 a×b3 13. a×b3 ♖×a1+ 14. ♗×a1 ♕a3 i pezzi neri penetrano nella posizione bianca, sfruttando la traccia aperta dal pedone 'a'.

11... ♕e6 12. ♗b2 ♗b4 13. 0-0-0 0-0-0! *(8)*

In previsione di un'eventuale spinta in d5, il Re nero si rifugia sull'ala di Donna, dove fra l'altro non corre gravi pericoli.



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Nero ha intenzione di giocare quanto prima d7-d5, e il Bianco deve procedere con la massima cautela, considerando che il suo lato di Re non è ancora sviluppato (e anche il suo arrocco non è dei più sicuri). Ad esempio: **14. f4?** d5 15. e×d6 ♕×d6, ed il Nero prenderà il sopravvento con ♗a3 e ♖he8. Più prudente è quindi **14. ♘f3!?** ♕h6+!? 15. ♕e3 (15. ♔b1 d5∞) 15... ♕×e3+ 16. f×e3 ♖de8 17. ♗d3!?, con possibilità per entrambi i giocatori.

5.2 4... ♗c5

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 e×d4 4. ♘×d4 ♗c5

Il Nero prevede di completare in futuro il proprio sviluppo con mosse quali ♕f6, d6, ♘ge7 e 0-0, e per adesso coglie l'occasione di attaccare il forte Cavallo centralizzato del Bianco.

5. ♗e3!?

Non si può sostenere il Cavallo con 5. c3? per 5... ♕e7! 6. f3 ♗×d4 7. c×d4 ♕b4+, e cade il pedone d4. Su qualunque mossa di Cavallo il Nero ottiene invece una buona posizione con un gioco preciso:

1) 5. ♘f3? ♘f6 minacciando contemporaneamente ♘g4, ♘×e4 e d5; il Bianco non può neppure difendersi con 6. ♗g5? a causa di 6... ♗×f2+ 7. ♔×f2 ♘×e4+ e 8... ♘×g5.

2) 5. ♘b3 ♗b6! (al Nero non conviene cambiare il suo Alfiere camposcuro con 5... ♗b4+ 6. ♗d2!, in quanto da b6 questo pezzo eserciterà inizialmente una sgradevole pressione su f2 e in seguito, dopo l'arrocco corto del Bianco, inchioderà il pedone 'f', ritardando così la spinta in f4) 6. a4 a6!? (6... a5 lascerebbe al Bianco il dominio della casa b5. La differenza fra 6... a6 e 6... a5 è talmente minima che solo un maestro incontrastato del gioco posizionale come Karpov ha saputo dimostrare quanto sia utile controllare il maggior numero possibile di case nella propria metà campo) 7. ♘c3 ♕f6 8. ♕e2 ♘ge7 9. ♘d5 ♘×d5 10. e×d5+ ♘e7 11. a5 ♗a7 12. h4 h6! 13. ♗d2 d6 14. ♗c3 ♕f4, e ora a 15. ♗×g7 segue 15... ♖g8, con un buon controgioco per il Nero dopo ♗d7 e 0-0-0.

3) 5. ♘f5 d5!? 6. ♘×g7+ ♔f8 7. ♘h5 ♕h4 8. ♘g3 ♘f6 9. ♗e2! (9... ♘g4 va impedita a tutti i costi), dopodiché il Nero può scegliere fra 9... ♘e5 10. ♘c3 ♘eg4 11. ♗×g4 ♘×g4 12. ♕×d5 ♗×f2+ 13. ♔e2 ♖g8!? e 9... ♘×e4 10. 0-0 ♗e6 11. ♘×e4 d×e4 12. ♗e3 ♗d6 13. g3 ♖g8, con notevole compenso per il pedone in entrambi i casi.

4) 5. ♘×c6 ♕f6!? (su 5... b×c6 6. ♗d3 ♘e7 7. 0-0 0-0 8. ♘d2! il Bianco può rispondere a 8... d6 con ♕e2, ♘b3, ♗e3 e a2-a4, forzando il cambio del forte Alfiere nero appostato sulla diagonale a7-g1, mentre 8... d5 va incontro alla dirompente 9. ♕h5!: la Donna non minaccia solo matto in h7, ma si rende pericolosa anche orizzontalmente, lungo la 5ª traversa) 6. ♕d2 (6. f4 espone inutilmente il centro bianco dopo 6... ♕×c6 7. ♘c3 ♘f6; in caso di 6. ♕e2 b×c6 il Nero può continuare con d6, a5, ♗a6 e ♘ge7, ottenendo una buona posizione; infine su 6. ♕f3 il Nero ha la scelta fra 6... ♕×f3 7. g×f3 b×c6!?, per conquistare l'iniziativa sul lato di Donna dopo d6, ♘ge7, ♗e6, ♖b8 e a5, e 6... d×c6!?, seguita in tempi brevi da ♗e6 e 0-0-0) 6... d×c6 7. ♘c3 ♗e6 8. ♘a4 (oppure 8. ♗d3 0-0-0) 8... ♖d8 9. ♗d3 ♗d4 10. 0-0 (e non 10. c3 per 10... ♗×f2+ 11. ♕×f2 ♖×d3) 10... a6! Il Nero ha così liberato la casa a7 per l'Alfiere e si appresta a completare lo sviluppo con ♘e7 e 0-0, ma il Bianco può tentare di complicargli la vita con 11. ♕a5!?

5... ♕f6 6. c3

L'imprudente 6. ♘b5?! permetterebbe al Nero di rovinare la struttura pedonale bianca con 6... ♗×e3. Ad esempio: 7. f×e3 ♕h4+! 8. g3 ♕d8 9. ♕g4 ♔f8 10. ♕f4 d6 11. ♘1c3 a6 12. ♘d4 ♘e5, e non è chiaro se il vantaggio di sviluppo del Bianco compensi pienamente le sue debolezze a lungo termine sul lato di Re. Il Nero potrà portare a termine l'arrocco artificiale con ♘f6, h6, g6, ♔g7, ma dovrà fare attenzione ad eventuali contrattacchi lungo la colonna 'f' aperta.

6... ♘ge7 7. ♗c4!?

Il Bianco sviluppa un pezzo e al tempo stesso ostacola la spinta di rottura in d5 da parte del Nero.

7... 0-0

Oggi è molto giocata anche 7... ♘e5. Dopo 8. ♗e2 (la variante 8. ♗b3 d6 9. f4? ♘g4! ci mostra chiaramente perché l'Alfiere bianco deve ritirarsi in e2) 8... ♕g6 9. 0-0 il Nero farebbe meglio a stare alla larga dal pedone e4: 9... ♕×e4?! 10. b4 ♗b6 (10... ♗×d4 11. c×d4 e poi 12. ♘c3±) 11. c4 d6 12. ♘c3±, in quanto il Bianco sta minacciando di attaccare il pedone c7 con ♘cb5! Anziché prendere in e4, il Nero può tuttavia optare per la mossa di sviluppo 9... d6!?, che impedisce 10. ♘f5 e nel contempo prepara ♗c8-h3. Ecco un tipico esempio delle posizioni a doppio taglio che possono scaturire da questa variante: 10. f4! ♕×e4 11. ♗f2 ♗×d4 12. c×d4 ♘5g6 13. g3 0-0 14. ♘c3 ♕f5 15. ♗f3!∞. Il Bianco ha un pedone in meno, compensato però da una serie di piccoli vantaggi posizionali (coppia degli Alfieri, maggiore spazio a disposizione, pezzi puntati contro l'ala di Donna nera).

8. 0-0 ♗b6

Adesso invece 8... d6?! sarebbe un errore a causa di 9. ♘×c6 ♘×c6 10. ♗×c5 d×c5 11. f4!, ed il Bianco diventa padrone del centro.

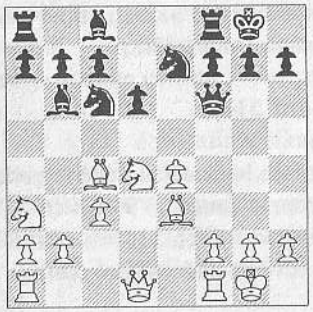
9. ♘a3!?

La passiva 9. ♔h1 permetterebbe al Nero di rispondere con 9... ♖d8!, preparando d7-d5. Anche su 9. ♗b3 i pezzi neri diventano molto attivi: 9... ♘a5! 10. ♗c2 ♘c4 11. ♗c1 d6 e 12... ♘c6∞. Interessante è invece 9. ♘c2!?, con cui il Bianco mostra la propria determinazione ad eliminare a tutti i costi l'Alfiere b6. Ad esempio: 9... d6 10. ♗×b6 a×b6 11. f4±, oppure 9... ♕g6 10. ♗×b6 a×b6 11. ♘d2 ♔h8 12. ♘e3. Perciò possiamo

concludere che il Nero deve reagire più energicamente al cambio degli Alfieri, giocando 9... ♘e5! 10. ♗e2 ♘5g6! 11. ♗xb6 axb6 12. ♘e3 ♘f4!, e l'audace galoppata del Cavallo ha consentito al Nero di ottenere un discreto controgioco.

9... d6 *(9)*

Il Bianco prende il sopravvento dopo 9... ♕g6 10. ♕d2 ♕xe4 11. ♖ae1 ♕g6 12. ♗d3 ♕h5 13. ♘xc6! ♘xc6 14. ♘b5!, riconquistando il pedone (cade infatti c7) e rimanendo in posizione superiore.



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Nero si appresta a proseguire con ♕g6, per cui al Bianco conviene dare la stura a una serie di tatticismi prendendo di mira il punto c7: **10. ♘db5!?** a6 11. ♘xd6! ♗xe3 12. ♘xc8. Ora il Nero deve scegliere fra 12... ♖axc8 13. fxe3 ♕g5 14. ♕f3 ♘e5 15. ♕f4 ♕h5 (il Bianco ha un pedone in più, ma il suo vantaggio di materiale è relativo, in quanto si tratta di un pedone isolato e doppiato sulla colonna 'e') e 12... ♗c5!? 13. ♘xe7+ ♕xe7 14. b4 ♗d6. Anche in questo secondo caso il Nero ha sacrificato un pedone, ma in compenso sta minacciando 15... a5, 15... ♕xe4 e 15... ♕e5: la posizione è tutt'altro che equilibrata, ma nel complesso le possibilità sono pari per ambedue i colori.

Per riepilogare quanto è avvenuto in questa variante, possiamo dire che le figure bianche non sono riuscite a svilupparsi nella maniera più naturale, in quanto il Nero ha attaccato subito il Cavallo d4, e il Bianco non ha trovato di meglio che sostenerlo con c2-c3. Ciò ha impedito al Cavallo b1 di entrare rapidamente in gioco, e questo minuscolo inconveniente ha dato modo al Nero di raggiungere una buona posizione con mosse semplici e buone.

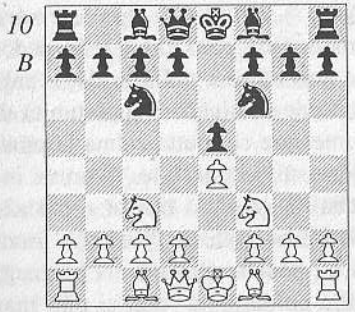
6 PARTITA DEI QUATTRO CAVALLI

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3

Nell'ultimo decennio quest'antica apertura è tornata di moda per merito di giocatori come il giovane talento lettone Shirov, che notoriamente predilige posizioni complicate e ricche di tatticismi. Al Nero conviene mantenere la simmetria, poiché ogni tentativo di infrangerla prematuramente lo lascerebbe in una situazione di inferiorità: dopo

3... ♗c5 4. ♘xe5! ♘xe5 (4... ♗xf2+ 5. ♔xf2 ♘xe5 6. d4±) 5. d4 ♗d6 6. dxe5 ♗xe5 7. ♗d3 il Bianco minaccia f2-f4 con grande vantaggio, e anche 3... g6 si rivela insoddisfacente a causa di 4. d4! exd4 5. ♘xd4 (non porta a nulla 5. ♘d5 ♗g7 6. ♗g5 ♘ce7! 7. ♘xd4 c6! 8. ♘xe7 ♘xe7 9. ♕d2 h6 10. ♗h4 d5!=) 5... ♗g7 6. ♗e3 ♘f6 7. ♘xc6 bxc6 8. e5! ♘g8 9. ♗d4.

3... ♘f6 *(10)*



Il Bianco deve ora decidere che tipo di mediogioco intende impostare: le principali alternative a sua disposizione sono **4. d4**, nello spirito della Partita Scozzese (6.1 Variante aperta), oppure **4. ♗b5**, tenendo chiuso il centro (6.2 Variante 'alla spagnola').

6.1 Variante aperta

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3 ♘f6 4. d4 exd4

Per il Nero è più consigliabile semplificare la situazione al centro piuttosto che entrare in seguiti complessi a carattere forzante quali 4... ♗b4 5. ♘xe5 ♘xe4 (5... ♕e7 6. ♕d3! ♘xe5 7. dxe5 ♕xe5 8. ♗d2, con l'idea 0-0-0 e f4, è favorevole al Bianco) 6. ♕g4 ♘xc3 7. ♕xg7 ♖f8 8. a3 ♗a5 9. ♘xc6 dxc6 10. ♕e5+ ♕e7 11. ♕xe7+ ♔xe7 12. ♗d2 ♗f5 13. bxc3! ♗xc2 14. c4!, dove il Bianco rimane padrone del centro e conserva anche un certo vantaggio di spazio e una leggera iniziativa.

5. ♘xd4

La continuazione di gambetto 5. ♘d5!? può essere giustificata se il Nero risponde con 5... ♘xe4 6. ♕e2 f5 7. ♘g5! oppure 5... ♘xd5 6. exd5 ♘b4 7. ♘xd4 ♘xd5 8. ♘f5!, ma dopo la tranquilla 5... ♗e7! 6. ♗f4 d6 7. ♘xd4 ♘xd5 8. exd5 ♘xd4 9. ♕xd4 ♗f6 10. ♗b5+ ♗d7 11. ♕e3+ ♕e7 il Bianco deve ridimensionare le proprie velleità offensive.

5... ♗b4 6. ♘xc6

Non c'è altro modo di proteggere il pedone e4, in quanto non va 6. ♗g5 per 6... h6! 7. ♗xf6 (7. ♗h4 g5! seguita da 8... ♘xe4∓) 7... ♕xf6 8. ♘e2 0-0 9. a3 ♗c5∓.

6... bxc6 7. ♗d3 d5!? 8. exd5

E non 8. e5?, che perde un pedone dopo 8... ♘g4 9. ♗f4 f6!

8... cxd5

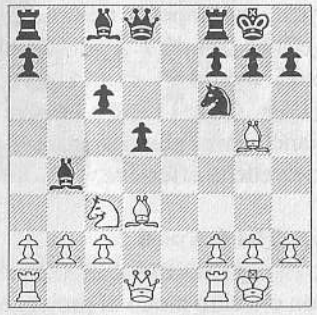
È possibile anche 8... ♕e7+ 9. ♕e2 c×d5.

9. 0-0 0-0 10. ♗g5 c6 *(11)*

Il cambio inopportuno 10... ♗×c3 11. b×c3 lascerebbe il Bianco in vantaggio: la coppia degli Alfieri è un fattore molto più importante della debolezza dei pedoni 'c' doppiati, i quali sono difficilmente attaccabili e ostacolano il gioco del Nero sul lato di Donna proprio come se si trovassero ancora nelle loro case di partenza. Oltre tutto, il Bianco minaccia di guadagnare un pedone con 12. ♗×f6 ♕×f6 13. ♕h5! (attacco doppio su h7 e d5).

Se invece 10... ♗e6, può seguire 11. ♘e2 e poi ♘d4.

11
B



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco non ottiene nulla giocando **11. ♕f3**, dato che il finale derivante da 11... ♗e6 12. ♗×f6 ♕×f6 13. ♕×f6 g×f6 è assolutamente pari. Più interessante è **11. ♘a4!?**, preparandosi ad attaccare il pedone d5 con c2-c4 o a creare un avamposto in c5 per bloccare i pedoni 'c' e 'd' neri. Il Nero deve difendersi con precisione, e la risposta migliore sembra essere 11... h6 12. ♗h4 ♖e8! 13. c4! ♗d6!? 14. c×d5 (14. ♖c1 ♗f4 15. ♖c2 ♕d6!?) 14... c×d5 15. ♘c3 ♗e5, con un ottimo controgioco (ad esempio, dopo 16. ♘×d5? ♕×d5 17. ♗×f6 ♗b7! il Bianco non solo non guadagna la Donna ma perde addirittura un pezzo).

Da notare che in quest'ultima variante 13... d4? (anziché 13... ♗d6!?) sarebbe un grave errore posizionale, dato che questo pedone non serve a nulla in d4, e anzi concede al Bianco l'opportunità di aumentare con tutta calma la pressione sui pedoni 'c' e 'd' ormai indeboliti, grazie a mosse come a2-a3, b2-b4, ♕f3 e ♖fd1. La forza di un pedone passato ma bloccato sulla colonna 'd' non si può mai desumere guardando solo la struttura pedonale, e va al contrario determinata studiando la posizione nel suo complesso; nel nostro caso, dove i pezzi neri non sono sufficientemente attivi per creare minacce tali da giustificare la sua presenza, il pedone avanzato è solo una palla al piede per il Nero.

6.2 Variante 'alla spagnola'

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♗b5

Proprio come nella Partita Spagnola, il Bianco mira a sviluppare rapidamente i suoi pezzi, arroccare e tenere indirettamente sotto tiro il pedone e5 premendo sul Cavallo c6.

4... ♗b4

La più spontanea, ma il Nero può anche optare per posizioni di tipo asimmetrico:

1) 4... ♗c5 5. 0-0 0-0 (5... d6 6. d4! e×d4 7. ♘×d4 ♗d7 8. ♘f5! ♗×f5 9. e×f5±, con l'idea ♖e1+, ♗g5 e ♘a4) 6. ♘×e5! ♘×e5 7. d4 ♗d6 8. f4! ♘c6 9. e5 ♗e7 10. d5! ♘b4 11. e×f6 ♗×f6 12. a3 ♗×c3 13. b×c3 ♘×d5! 14. ♕×d5 c6 15. ♕d3 c×b5 16. f5!, e il Bianco ha una promettente iniziativa sull'ala di Re.

2) 4... ♘d4!? 5. ♗a4 (5. ♘×d4 e×d4 6. e5 d×c3 7. e×f6 ♕×f6 8. d×c3 ♕e5+ 9. ♕e2 ♕×e2+ 10. ♗×e2 d5 e quindi c7-c6=) 5... c6!? (5... ♗c5!? implica un affascinante sacrificio di pedone; può aversi ad esempio 6. ♘×e5 0-0 7. ♘d3 ♗b6 8. e5! – è troppo rischiosa 8. 0-0? d5! 9. ♘×d5 ♘×d5 10. e×d5 ♕×d5 11. ♘f4 ♕g5! seguita da ♗g4, con un terribile attacco contro l'arrocco bianco – 8... ♘e8 9. ♘d5! d6 10. ♘e3 d×e5 11. ♘×e5 ♕g5 12. ♘5c4 f5! 13. f4!! ♕×f4 14. c3 ♘e6 15. d4, e le complicazioni tendono a ritorcersi a danno del Nero) 6. ♘×e5 (se 6. d3 allora 6... b5 7. ♗b3 ♘×b3 8. a×b3 d6, mentre su 6. 0-0 il Nero può continuare con 6... b5 7. ♗b3 ♘×b3 e poi d7-d6, oppure con 6... ♕a5!? 7. ♖e1 d6) 6... d5!? (da considerare anche 6... d6!? 7. ♘f3 ♗g4 8. d3 d5∞) 7. d3! ♗d6 8. f4 d×e4 9. d×e4 ♗×e5 10. f×e5 ♘g4 11. 0-0 0-0 e, per merito della coppia degli Alfieri (sempre preziosa in posizioni aperte), il Bianco è in grado di creare qualche problema al suo avversario dopo 12. h3 ♘×e5 13. ♗e3!

5. 0-0

Inutile cercare di guadagnare materiale con 5. ♗×c6 d×c6 6. ♘×e5, in quanto il Nero può tranquillamente riprendersi il pedone: 6... ♗×c3 7. b×c3 ♘×e4 8. ♕e2 ♕d5!, seguita dall'arrocco corto.

5... 0-0

E non 5... d6, che permetterebbe al Bianco di passare in vantaggio con 6. ♘d5! ♗c5 7. d4! e×d4 8. ♘×d4.

6. d3

In caso di 6. ♗×c6 d×c6 7. d3 ♗d6 8. ♗g5 h6 9. ♗h4 c5 10. ♘d5 g5! 11. ♘×f6+ ♕×f6∓ le minacce nere sul lato di Re iniziano a farsi concrete.

6... d6

La variante 6... ♗×c3?! 7. b×c3 d5 8. e×d5 ♕×d5 9. c4 ♕d6 10. ♗×c6 b×c6 11. ♗b2 ♖e8 12. ♕e1! ♗g4 13. ♘×e5 ♘d7 14. f4 f6 15. ♕g3± dimostra che il Nero non può permettersi di aprire prematuramente il gioco.

7. ♗g5!

E ora il Nero deve procedere con la massima cautela! Il Bianco minaccia infatti sia 8. ♘d5 sia 8. ♗×f6 ♕×f6 9. ♘d5, seguita da ♗×c6 e ♘×b4, intascando un pezzo.

7... ♗×c3!

Necessaria per impedire il salto del Cavallo bianco in d5. Ecco un esempio tragicomico di cosa può avvenire se il Nero si intestardisce a copiare pedissequamente tutte le mosse del Bianco: 7... ♗g4?! 8. ♘d5 ♘d4 9. ♘×b4 ♘×b5 10. ♘d5 ♘d4 11. ♕d2 ♕d7? 12. ♗×f6 ♗×f3 13. ♘e7+! ♔h8 14. ♗×g7+! ♔×g7 15. ♕g5+ ♔h8 16. ♕f6 matto!

8. b×c3 ♕e7!?

Creando le premesse per la manovra ♘c6-d8-e6, mediante la quale il Nero potrà liberarsi della fastidiosa inchiodatura esercitata dall'Alfiere g5. Non andrebbe invece 8... h6?! 9. ♗h4 g5, in quanto dopo 10. ♘×g5! h×g5 11. ♗×g5 l'inchiodatura diventa permanente ed il tratto 12. f4 è in arrivo con effetti devastanti.

9. ♖e1

Per proseguire con d3-d4, la quale aumenterà la pressione al centro e aprirà anche una via di ritirata all'Alfiere b5. L'alternativa 9. ♘d2, per aprire la colonna 'f', viene efficacemente controbattuta da 9... h6! 10. ♗h4 ♘d8 11. f4? e×f4 12. ♖×f4 g5−+.

9... ♘d8 10. d4 ♘e6

Un'altra possibilità è data da 10... ♗g4!? 11. h3 ♗h5 (11... ♗×f3 12. ♕×f3 ♘e6 13. ♗e3 c5!?∞) 12. g4 ♗g6 13. d5 c6 14. ♗f1 c×d5 15. e×d5 ♕c7∞.

11. ♗c1

Dopo 11. ♗h4 ♘f4!, con l'idea h7-h6, quest'Alfiere sarebbe destinato a rimanere fuori gioco sul lato di Re.

11... ♖d8

Un tempo la variante principale era 11... c5 12. d×e5 d×e5 13. ♗c4 ♖d8 14. ♗d5 ♘c7 15. c4 ♗g4 16. h3 ♘c×d5 17. c×d5 ♗×f3 18. ♕×f3 ♘e8!, seguita da ♘d6, ed il forte Cavallo bloccatore neutralizza quasi completamente il pedone passato bianco in d5.

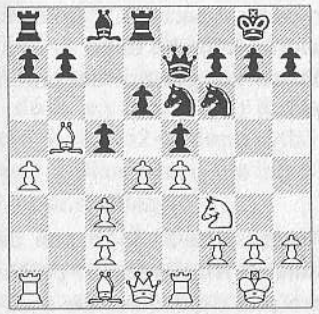
12. a4!?

12. ♗f1!? potrà sembrare una mossa poco appariscente, eppure non è facile per il Nero trovare un buon piano. Ad esempio l'involuta manovra ♘f6-d7-f8-g6 rischia di rivelarsi fatica sprecata dopo la semplice g2-g3. Viene quindi in considerazione 12... c5!? 13. d5 ♘f8, sperando di conquistare l'iniziativa sull'ala di Re con h6, g5, ♘g6 e ♗g4. Naturalmente un attacco del genere ha senso solo perché il centro è chiuso!

12... c5!? *(12)*

Il seguito 12... ♘f8 13. ♘h4! c6 14. ♗d3 h6 15. ♕f3 ♖e8 16. ♘f5 ♗×f5 17. ♕×f5 favorisce il Bianco, in quanto la coppia degli Alfieri e il dominio del centro gli assicurano una duratura iniziativa.

12
B



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco è di fronte a un dilemma. Da un lato l'apertura del centro dovrebbe avvantaggiarlo, in quanto possiede la coppia degli Alfieri; dall'altro lato, un centro chiuso gli permetterebbe di consolidare il suo vantaggio di spazio. Vediamo qualche possibile sviluppo in entrambi i casi:

13. d×e5 d×e5 14. ♕e2 ♕c7!? 15. ♗c4 ♖e8 16. ♘h4 ♘f4 con possibilità reciproche;

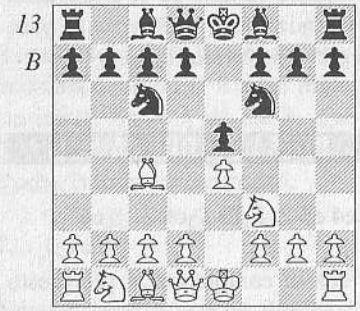
13. ♗f1!? ♘f8 14. d5 ♘g6 15. ♘d2 b6 16. ♘c4 ♗d7 17. g3 h6, e si preannuncia una dura battaglia strategica (anche se il Bianco, la cui posizione è più ariosa, pare leggermente preferibile).

7 DIFESA DEI DUE CAVALLI

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4

L'idea di completare al più presto lo sviluppo del lato di Re è quanto mai naturale; dopo l'arrocco corto la Torre bianca, che al momento giace inoperosa in h1, potrà rendersi estremamente utile da una casa come e1. Gli amanti della tattica tendono a sviluppare il loro Alfiere campochiaro in c4, in modo da tenere sott'occhio il tallone d'Achille del Nero, ossia il pedone f7; i puristi della strategia, invece, che preferiscono rimandare la lotta al mediogioco per far valere in quella sede la loro sensibilità posizionale, giocano più volentieri la Partita Spagnola (3. ♗b5). Né gli uni né gli altri hanno invece qualcosa da guadagnare da una mossa passiva come 3. ♗e2, dopo la quale il Nero si scioglie con estrema facilità: 3... ♘f6 4. d3 d5 (va bene anche 4... g6 seguita da ♗g7, d7-d6 e 0-0) 5. ♘bd2 ♗c5 6. 0-0 0-0 7. c3 a5! (un tratto fondamentale, poiché altrimenti il Bianco proseguirebbe con b2-b4 e magari anche b4-b5, guadagnando molto spazio sul lato di Donna e contemporaneamente ricacciando all'indietro i pezzi neri) 8. ♕c2 ♕e7=.

3... ♘f6!? *(13)*



La Difesa dei Due Cavalli è un'apertura decisamente sconsigliata ai paurosi! Il Nero decide che può permettersi di ignorare la debolezza del pedone f7, in quanto da f6 il Cavallo attacca il pedone e4 e rende possibile la spinta centrale d7-d5. Si tratta di una linea complicatissima, adatta solo per chi ne ha analizzato a fondo le conseguenze ed è disposto a correre grandi rischi pur di conseguire la vittoria finale! Il Bianco dispone di due principali alternative, entrambe in grado di incendiare la scacchiera nel giro di poche mosse: **4. d4** (7.1 Immediata reazione al centro) e **4. ♘g5** (7.2 Attacco al pedone f7). Tuttavia nei tornei viene a volte giocata anche la ben più tranquilla **4. d3**. In questo caso il Nero non deve aver fretta di aprire la colonna 'e': 4... d5? è infatti demolita da 5. e×d5 ♘×d5 6. 0-0 ♗g4 7. ♖e1 ♗e7 (7... f6? 8. ♘×e5! ♗×d1 9. ♘×c6+/+–) 8. h3! ♗h5 9. g4 ♗g6 10. ♘×e5±. La via più semplice per raggiungere la parità è invece costituita da 4... ♗e7 5. 0-0 0-0 6. c3 d6 7. ♗b3 ♘a5 8. ♗c2 c5 9. ♖e1 ♘c6, e dopo ♖e8, h7-h6 e ♗f8 tutto sarà pronto per la spinta in d5.

7.1 Immediata reazione al centro

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♘f6 4. d4 e×d4

Errata sarebbe 4... ♘×d4? 5. ♗×f7+! ♔×f7 6. ♘×e5+ e poi 7. ♕×d4+–, e anche 4... ♘×e4 è inferiore, dato che dopo 5. d×e5 il Bianco sta già minacciando 6. ♕d5.

5. 0-0

L'aggressiva 5. ♘g5 non dà al Bianco i frutti sperati, poiché il Nero può rispondere con ♘c6-e5, difendendo il punto f7 e al tempo stesso attaccando l'Alfiere bianco. Ad esempio: 5... ♘e5 6. ♗b3 h6 7. f4 h×g5 8. f×e5 ♘×e4 9. ♕×d4 (9. 0-0 d5! 10. e×d6 ♕×d6 11. ♗×f7+ ♔d8 e, a ben vedere, l'unico monarca veramente in pericolo è quello bianco!) 9... ♘c5 10. ♘c3 d6, con l'idea ♘×b3; una volta uscito indenne dalla burrasca iniziale, il Nero si ritrova con una posizione strutturalmente superiore. Un'altra risposta promettente a 5. ♘g5 è 5... d5!? 6. e×d5 ♕e7+ 7. ♕e2 ♘b4!?, con ottime possibilità per il Nero.

Su 5. ♘×d4 il Nero può entrare in una variante forzante, al termine della quale una spettacolare risorsa tattica lo lascia in vantaggio: 5... ♘×e4 6. ♗×f7+ ♔×f7 7. ♕h5+ g6 8. ♕d5+ ♔g7 9. ♘×c6 b×c6 10. ♕×e4 ♕e8!!, e dopo 11. ♕×e8 ♗b4+ e 12... ♖×e8 entriamo in un mediogioco senza Donne in cui la coppia degli Alfieri ed il vantaggio di sviluppo nero si faranno sentire.

Per tutti questi motivi, l'unica mossa che può seriamente competere con 5. 0-0 è 5. e5!?. Vediamo le varie possibilità a disposizione del Nero:

1) 5... ♘g4 6. ♕e2 ♕e7 7. ♗f4 f6 (viene in considerazione 7... d6 8. e×d6 c×d6!?) 8. e×f6 ♘×f6 9. ♘bd2∞; dopo ♘b3 e ♘b×d4 il Bianco recupera infatti il pedone di svantaggio.

2) 5... d5!? (questa spinta è una replica quasi sempre efficace a e4-e5, purché naturalmente vi sia un Alfiere bianco in c4!) 6. ♗b5 ♘e4 7. ♘×d4 ♗d7 8. ♗×c6 b×c6 9. 0-0 ♗c5!? 10. f3 ♘g5 11. f4 ♘e4 12. ♗e3 ♗b6 13. ♘d2 ♘×d2 14. ♕×d2 c5 15. ♘f3 d4 16. ♗f2 ♗c6, e la partita è tutta da giocare: il Bianco ha intenzione di rendersi pericoloso con f4-f5, mentre il Nero può contare su una leggera superiorità al centro.

3) 5... ♘e4!? 6. ♕e2 (6. 0-0 d5 7. e×d6 ♘×d6=) 6... ♘c5 7. 0-0 ♘e6! 8. ♖d1 d5 9. ♗b5! ♗c5 10. c3 ♗d7 11. ♗×c6 ♗×c6 12. c×d4 ♗b6 13. ♘c3 0-0, con posizione interessante e pressoché equilibrata.

5... ♘×e4

Ancora più provocatorio da parte del Nero è l'Attacco Max Lange: 5... ♗c5 6. e5 d5 (ancora una volta fa capolino d7-d5 in risposta a e4-e5!) 7. e×f6 d×c4 8. ♖e1+ ♗e6. Ora il Bianco non deve proseguire l'attacco con 9. f×g7 ♖g8 10. ♗g5 ♗e7! 11. ♗×e7 ♔×e7!, variante che lo lascia senza grandi prospettive, bensì con 9. ♘g5! ♕d5 10. ♘c3! ♕f5 11. ♘ce4 (dopo 11. g4? ♕g6 12. ♘ce4 ♗b6 13. f4 0-0-0 14. f5 ♗×f5 15. g×f5 ♕×f5 i tre pedoni e l'attacco del Nero compensano abbondantemente il pezzo sacrificato) 11... 0-0-0 12. g4 ♕e5 13. ♘×e6 f×e6 14. f×g7 ♖hg8 15. ♗h6 d3!, e sulla scacchiera regna il caos più totale.

6. ♖e1

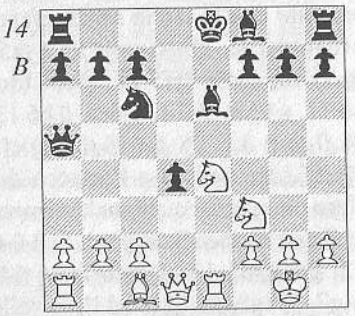
Su 6. ♘c3 la risposta giusta non è 6... d×c3, cui seguirebbe 7. ♗×f7+! ♔×f7 8. ♕d5+ ♔e8 9. ♖e1 ♗e7 10. ♖×e4 d6 11. ♗g5 c×b2 12. ♖ae1, ma 6... ♘×c3! 7. b×c3 d5 8. ♗b5 ♗e7 9. ♘×d4 ♗d7, ed il Nero conserva un pedone di vantaggio senza rischiare nulla.

6... d5 7. ♗×d5!?

Anche adesso 7. ♘c3 non è del tutto corretta: 7... d×c3! 8. ♗×d5 ♗e6! 9. ♗×e4 ♗b4 10. b3 ♕×d1 11. ♖×d1 ♗d7 e poi 0-0-0, dopodiché il Bianco rimane semplicemente con un pedone in meno.

7... ♕×d5 8. ♘c3 ♕a5 9. ♘×e4 ♗e6 *(14)*

Migliore di 9... ♗e7 10. ♗g5! 0-0 11. ♗×e7 ♘×e7 12. ♕×d4, e il Bianco ha un certo vantaggio di sviluppo e di spazio (±). Il tratto del testo è preferibile perché permette al Nero di arroccare lungo in tempi brevi.



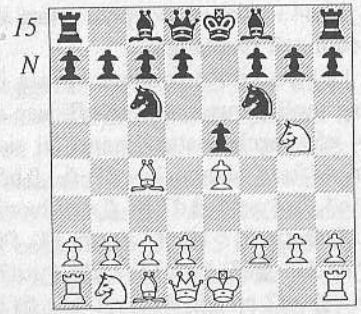
PIANI CONTRAPPOSTI

Il tatticismo 7. ♗×d5 e 8. ♘c3 ha permesso al Bianco di demolire il centro nero, ma non di ristabilire l'equilibrio materiale, e il Nero minaccia di conservare definitivamente il pedone in più dopo 0-0-0! Inutile tentare **10. ♗g5**, in quanto il Nero realizza ugualmente il suo obiettivo con 10... h6 11. ♗h4 ♗b4 12. ♖e2 g5, seguita dall'arrocco. Per riconquistare il pedone bisogna quindi giocare **10. ♘eg5** 0-0-0 11. ♘×e6 f×e6 12. ♖×e6 ♗d6, e ora sia 13. ♕e2 ♕h5 14. ♕e4 ♖de8 sia 13. ♗g5 ♖de8 14. ♕e2 ♔d7 15. ♖e1 ♕×e1+! 16. ♘×e1 ♖×e6 17. ♕g4 ♖he8 portano a posizioni sostanzialmente pari.

Si è tentato di migliorare il gioco del Bianco con **10. ♗d2**, salvo poi scoprire che il Nero dispone di una vasta gamma di alternative tutte valide: 10... ♕f5 11. ♗g5 h6 12. ♗h4 ♗c5, 10... ♕d5 11. ♗g5 ♗d6 12. ♗f6 0-0 13. ♘×d4 ♘×d4 14. ♕×d4 ♕×d4 15. ♗×d4 ♖fd8, o addirittura 10... ♗b4 11. ♘×d4! ♘×d4 12. c3 ♗e7 13. c×d4 ♕d5 14. ♗b4!? ♗×b4 15. ♕a4+ ♕c6! 16. ♕×b4 0-0-0; in tutti questi casi il Nero non sta certo peggio.

7.2 Attacco al pedone f7

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♘f6 4. ♘g5!? *(15)*



Il Nero si è forse dimenticato del punto f7? No di certo!

4... d5!

Su questa spinta di reazione centrale si basa tutto il gioco del Nero. La mossa del testo, e la strategia ad essa legata, hanno avuto in pratica un tale successo da far quasi scomparire dalla circolazione la fin troppo audace 4... ♗c5!?, nota come Variante Traxler. Ai giocatori dallo stile tattico potrà comunque far piacere conoscere qualche interessante estratto dalla teoria di questo gambetto. Il Bianco può reagire in tre modi diversi:

1) 5. d4 d5! (una mossa altamente redditizia, che apre la diagonale dell'Alfiere c8 e contemporaneamente chiude quella del suo collega bianco in c4) 6. ♗×d5 (seguiti come 6. e×d5 ♘×d4 7. d6 0-0 oppure 6. d×c5 d×c4 7. ♕×d8+ ♘×d8 non impensieriscono certo il Nero) 6... ♘×d4 7. ♗×f7+!? (dopo 7. ♘×f7 ♕e7 8. ♘×h8 ♗g4! 9. f3 – su 9. ♕d2 o 9. ♕d3 è forte 9... ♘×d5 10. e×d5 ♗f5 – 9... ♘×d5 10. f×g4 ♕h4+ 11. g3 ♕h3, e poi 12... ♕g2, il Nero vince!) 7... ♔e7 8. ♗c4 b5 9. ♗d3 ♖f8 10. ♗e3 h6 11. ♘f3 ♗g4, e l'iniziativa del Nero compensa adeguatamente il pedone sacrificato.

2) 5. ♘×f7 ♗×f2+! 6. ♔f1 (la cattura dell'Alfiere con 6. ♔×f2 ♘×e4+ 7. ♔g1 ♕h4 8. g3 ♘×g3 lascia al Nero un attacco molto promettente) 6... ♕e7 7. ♘×h8 d5 8. e×d5 ♗g4 (alcuni teorici preferiscono 8... ♘d4) 9. ♗e2 ♗×e2+ 10. ♔×e2! (migliore di 10. ♕×e2 ♘d4! 11. ♕×f2 0-0-0, in quanto dopo ♖f8 il Bianco dovrà rassegnarsi ad una difesa passiva) 10... ♘d4+ 11. ♔×f2 ♘e4+ 12. ♔e3 ♕g5+ 13. ♔×e4 ♕×g2+ 14. ♔d3 ♕h3+ 15. ♔e4 ♕g2+ e patta per ripetizione di mosse.

3) 5. ♗×f7+!? (il Bianco è meno sviluppato del Nero, per cui un po' di prudenza non potrà che fargli bene) 5... ♔e7 6. ♗d5!? (da valutare anche 6. ♗b3!? ♖f8 7. d3 d6 8. ♗e3!?) 6... ♖f8!? (se 6... d6 allora 7. c3! ♕e8!? 8. d4 e×d4 9. ♗×c6 ♕×c6 10. c×d4 ♗b4+ 11. ♗d2 ♘×e4 12. 0-0!±; il Re bianco si è messo al riparo da spiacevoli incidenti, mentre quello nero si trova bloccato al centro della scacchiera, sotto il fuoco di fila dei pezzi nemici) 7. 0-0 d6, ed il Nero prevede di rispondere a 8. h3 con 8... ♕e8 seguita da ♕g6, mentre 8. c3!? h6 porta ad una partita a doppio taglio, il cui destino si deciderà sicuramente in un mediogioco pieno di tatticismi.

5. e×d5 ♘a5!

Vediamo le alternative:

1) 5... ♗g4? 6. ♘×f7! ♕e7 7. d6 c×d6 8. f3 ♖g8 9. ♘×d6+ ♕×d6 10. f×g4 ♖h8 11. d3±.

2) 5... b5 6. ♗f1! (e non 6. ♗×b5?! ♕×d5 7. ♗e2 ♗b7∞) 6... ♘×d5? (meglio 6... ♘d4, rientrando nella variante di cui al paragrafo successivo) 7. ♗×b5 ♗b7 8. d4±. Il Bianco ha un pedone in più e una posizione superiore.

3) 5... ♘d4 6. c3! b5 7. ♗f1! ♘×d5 8. c×d4!? (dopo 8. ♘e4 ♕h4 9. ♘g3 ♗b7!? 10. c×d4 0-0-0 11. d3 ♘f4 12. ♗×f4 e×f4 13. ♕h5 ♕e7+ 14. ♘e2 g5!? 15. ♘d2 ♖×d4 16. 0-0-0! le figure nere sono indubbiamente più attive, ma alla lunga il Bianco dovrebbe riuscire a far valere il pezzo di vantaggio) 8... ♕×g5 9. ♗×b5+ ♔d8 10. 0-0 ♗b7 11. ♕f3 ♖b8 12. ♘c3! e×d4 (12... ♘×c3 13.

d×c3 ♕×c1? 14. ♕×f7+–) 13. d3 ♕f6 14. ♕g4! ♗c8 15. ♕h5 ♘e7 16. ♘e4, e finalmente l'attacco del Nero si esaurisce.

4) 5... ♘×d5? (una mossa debole ma molto spontanea e particolarmente diffusa tra i giocatori di livello più basso; il Bianco deve quindi prepararsi ad affrontarla nel modo più efficace) 6. d4! (il cosiddetto 'fegatello' ci lascia molto perplessi: dopo 6. ♘×f7?! ♔×f7 7. ♕f3+ ♔e6 8. ♘c3 ♘b4! 9. ♕e4 c6 10. a3 ♘a6 11. d4 ♘c7 non si vede un seguito chiaramente vantaggioso per il Bianco, il quale ha pur sempre un pezzo in meno) 6... e×d4 (le varianti 6... ♗b4+ 7. c3 ♗e7 8. ♘×f7! ♔×f7 9. ♕f3+ ♔e6 10. ♕e4, con l'idea f2-f4, e 6... ♗e7 7. ♘×f7! ♔×f7 8. ♕f3+ ♔e6 9. ♘c3 ♘b4 10. ♕e4 c6 11. a3 ♘a6 12. ♕×e5+ ♔f7 13. ♘×d5 c×d5 14. ♗×d5+ ♔f8 15. 0-0, sono entrambe favorevoli al Bianco: con un tempo in più il sacrificio in f7 diventa buono!) 7. 0-0 ♗e6 8. ♖e1 ♕d7 9. ♘×f7! ♔×f7 10. ♕f3+ ♔g8 11. ♖×e6!, mettendo definitivamente a tacere il Nero.

6. ♗b5+

L'artificiosa 6. d3 h6 7. ♘f3 e4 8. ♕e2 ♘×c4 9. d×c4 ♗c5 e 10... 0-0 viene incontro ai desideri del Nero, le cui prossime mosse saranno probabilmente ♗g4 e c7-c6.

6... c6! 7. d×c6 b×c6 8. ♗e2

Il Bianco passa in svantaggio dopo 8. ♗d3? ♘d5 9. ♘e4 f5 10. ♘g3 ♘f4 11. ♗f1 ♗c5∓, o peggio ancora 8. ♗a4 h6 9. ♘f3 e4 10. ♕e2 ♗e6 11. ♘e5 ♕d4! 12. ♗×c6+ ♘×c6 13. ♘×c6 ♕d5! 14. ♕a6 ♗c8 15. ♕a4 ♗d7–+.

Trovare l'antidoto giusto a 8. ♕f3!? non è altrettanto facile. Ad esempio, il sacrificio di qualità 8... c×b5?! si rivela insufficiente dopo 9. ♕×a8 ♕d7 10. ♕f3 ♗b7 11. ♕e2 ♗×g2 12. ♖g1 ♗c6 13. d3, seguita da ♘c3, ♗d2 e 0-0-0±. Bisogna invece giocare 8... ♖b8!? 9. ♗d3 (su 9. ♗×c6+ ♘×c6 10. ♕×c6+ ♘d7 il vantaggio di sviluppo del Nero è decisivo; si minaccia fra l'altro ♕×g5, ♖b6, ♗b7 e, qualora il Cavallo bianco dovesse ritirarsi da g5, anche e5-e4) 9... h6 10. ♘e4 ♘d5 11. ♘g3 (in caso di 11. b3 g6 12. ♕g3 ♗g7 13. ♗a3 ♘b4! il Nero riesce a sbarrare la diagonale a3-f8 all'Alfiere bianco) 11... g6 12. 0-0 ♗g7 13. ♘c3 0-0∓. I pezzi bianchi sono disposti in modo assai goffo, ed il Nero è pronto ad approfittarne spingendo in f5 e poi in e4; altri piani possibili comprendono la manovra ♖b4, ♗g4 e ♖f4, oppure l'avanzata h7-h5-h4 per molestare il Cavallo g3.

8... h6

È essenziale cacciare subito il Cavallo; non va infatti 8... ♗c5? (ad esempio) 9. d3! h6 per 10. ♘e4!

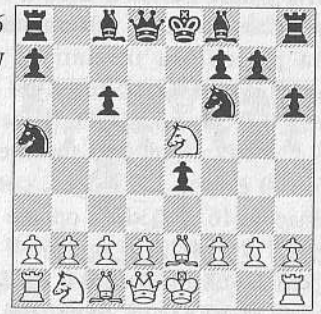
9. ♘f3

9. ♘h3!? è una mossa molto meno

bizzarra di quanto non si possa credere a prima vista! In fondo, al Bianco non dispiacerebbe cambiare questo Cavallo, che gli sta facendo perdere tanti tempi, con il forte Alfiere nero in c8. Inoltre, senza un pezzo da attaccare in f3 il Nero non può guadagnare un tempo giocando e5-e4.

Tuttavia la ritirata in h3 è talmente innaturale che questi pregi bastano a malapena a compensarne i difetti; non dobbiamo perciò stupirci se il Nero ha la scelta fra diverse buone mosse, le quali gli permettono tutte di raggiungere una posizione incerta e ricca di possibilità per ambedue i colori. Così dopo 9... ♗c5 10. 0-0 0-0 11. d3 ♘d5∞, oppure 9... ♗d6 10. d3 0-0 11. ♘c3 ♘d5 12. ♗d2 ♖b8∞, il cambio ♗c8×h3 è sempre nell'aria. Tuttavia la minaccia è notoriamente più forte dell'esecuzione: l'immediata 9... ♗×h3?! porta, dopo 10. g×h3 ♕d5 11. ♗f3 e4 12. ♘c3 ♕e5 13. ♗g2 ♗d6 14. ♕e2 0-0 15. d3! e×d3 16. ♕×e5 ♗×e5 17. c×d3, ad un finale in cui il Bianco ha superato indenne la burrasca del mediogioco e può guardare al futuro con ottimismo.

9... e4 10. ♘e5 *(16)*



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Nero continuerà a svilupparsi attaccando il Cavallo e5 con guadagno di tempo. Il suo obiettivo a lunga scadenza rimane un attacco sul lato di Re bianco, da realizzarsi con la collaborazione del pedone e4 e sfruttando la maggiore attività dei suoi pezzi. Dal canto suo, il Bianco vorrebbe iniziare finalmente a sviluppare la propria ala di Donna; se nella posizione del diagramma toccasse a lui muovere, giocherebbe quasi certamente d2-d4, dopodiché nulla potrebbe impedirgli di raggiungere una posizione sicura con mosse come ♘c3, ♗e3, 0-0, ♕d2 e ♖ad1: il suo pluspedone e la pessima posizione del Cavallo nero in a5 gli assicurerebbero un netto vantaggio. Vediamo ora due linee di gioco concrete in cui gli obiettivi dei due avversari entrano in collisione!

10... ♕d4 11. f4 (dopo 11. ♘g4 ♗×g4 12. ♗×g4 ♗c5 13. 0-0 0-0∓, il Nero sta già minacciando 14... e3!, come pure 14... ♕e5 seguita da ♗c5-d6) 11... ♗c5 12. ♖f1 ♗d6 13. c3 ♕b6 14. ♕a4! 0-0 15. b4! ♘b7 16. ♕×c6, ed il Bianco ha colto importanti successi su tutto il fronte, ricacciando all'indietro i pezzi neri e guadagnando un secondo pedone.

10... ♗d6!? Se ora il Bianco sposta il Cavallo da e5, il Nero ottiene una pericolosa iniziativa: 11. ♘c4?! ♘×c4 12. ♗×c4 ♘g4 13. ♕e2 0-0 14. h3 ♕h4∓ (l'idea è 15... ♘×f2 e poi ♗g3, mentre su 15. 0-0 è forte 15... ♘e5, con la minaccia 16... ♗×h3), oppure 11. ♘g4?! ♘×g4 12. ♗×g4 ♕h4! 13. ♗×c8 ♖×c8 14. ♕e2 0-0 15. ♘c3 ♖ce8 16. b3 e3! 17. d×e3 ♗b4 18. ♗d2 ♕f6 19. ♕d3 ♖d8, e il Bianco perde il Cavallo c3.

Da queste varianti possiamo dedurre che in risposta a 10... ♗d6!? non si deve spostare il Cavallo bensì difenderlo con il pedone 'f' o con quello 'd'. Ecco qualche possibile seguito:

1) 11. f4 e×f3 (da prendere in considerazione anche 11... ♕c7: dopo 12. 0-0 0-0 13. ♘c3 ♗f5 14. a3 ♘d5 15. b4 ♘b7 16. ♗b2 ♖ae8 si raggiunge una posizione difficile da valutare) 12. ♘×f3 0-0 13. d4 c5 14. 0-0 ♖e8=. Infatti dopo ♗b7 l'attività dei pezzi neri compenserà pienamente il pedone in meno, e non bisogna dimenticare che l'arrocco bianco è indebolito dall'assenza del pedone f2.

2) 11. d4 e×d3! (ora invece 11... ♕c7 sarebbe un'imprecisione a causa di 12. ♗d2! ♗×e5 13. d×e5 ♕×e5 14. ♗c3!±; il Nero ha ristabilito la parità di materiale, ma ha ceduto l'iniziativa al Bianco) 12. ♘×d3 ♕c7 13. b3! (migliore di 13. h3?! 0-0 14. 0-0 ♗f5 15. ♘d2 ♖fe8 16. a3 ♖ad8, e l'attacco nero vale più del pedone di svantaggio) 13... 0-0 14. ♗b2, e ora il Nero può scegliere fra tre alternative, che gli offrono tutte un buon gioco: 14... ♘d5 15. ♘c3 ♘f4 16. ♘×f4 ♗×f4, oppure 14... ♘e4 15. ♘d2 ♗f5 16. ♘×e4 ♗×e4, o ancora 14... ♗f5!? 15. ♗×f6? (meglio 15. ♘d2) 15... g×f6 16. ♘c3 ♖ad8 17. ♕d2 ♖fe8.

In conclusione possiamo osservare che il Nero, sacrificando un pedone in risposta a 4. ♘g5, ha strappato al Bianco il vantaggio del tratto e ha sviluppato i propri pezzi più rapidamente del suo avversario. Al termine dell'apertura si è così venuto a creare una sorta di equilibrio dinamico: il Bianco confida nella sua superiorità di materiale, il Nero nell'attività delle sue figure e nella pressione esercitata sulle colonne 'd' ed 'e'.

8 PARTITA ITALIANA

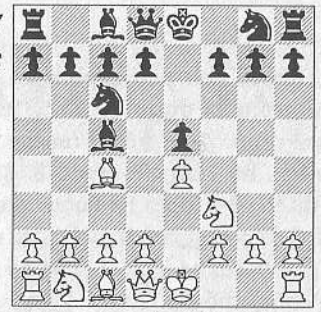
1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4

Come deve comportarsi il Nero se non vuole entrare nelle complicazioni tattiche derivanti dalla Difesa dei Due Cavalli? Alcuni sconsiderati optano per 3... ♘d4?!, sperando di far cadere il Bianco nella trappola 4. ♘×e5? ♕g5! 5. ♘×f7? ♕×g2 6. ♖f1 ♕×e4+ 7. ♗e2 ♘f3 matto! Non possiamo però raccomandare al lettore questa continuazione, dato che 3... ♘d4?! porta soltanto ad un netto svantaggio posizionale dopo la corretta 4. ♘×d4! e×d4 5. c3! d×c3 6. ♘×c3 d6 7. d4±.

Allora forse è meglio stare alla larga da qualunque rischio e giocare la prudente 3... ♗e7 (Difesa Ungherese)? L'idea non sarebbe malvagia, ma lascia il Nero in posizione piuttosto passiva: 4. d4 d6 5. ♘c3 (si può anche bloccare il centro con 5. d5!? ♘b8 6. ♗d3 ♘f6 7. c4. Ora l'apertura ricorda molto da vicino i giochi chiusi, e non a caso al Bianco conviene prendere in prestito un piano caratteristico della Difesa Est-Indiana: ♘c3, h3 e quindi b4 o ♗e3, per preparare la spinta c4-c5 e più in generale un'espansione a largo raggio sull'ala di Donna) 5... ♘f6 6. h3 0-0 7. 0-0 e×d4 (il Nero non può permettersi di liquidare il centro con 7... ♘×e4?!: seguirebbe infatti 8. ♘×e4 d5 9. ♗×d5! ♕×d5 10. ♘c3 ♕d6 11. d×e5! ♘×e5 12. ♘×e5 ♕×e5 13. ♖e1 ♕d6 14. ♘d5, e dopo ♗f4 la posizione nera è deprimente) 8. ♘×d4 ♘×d4 9. ♕×d4 c6 10. a4± – il Bianco intende continuare con ♗e3 e ♖ad1, mantenendo una duratura iniziativa.

Esiste però un impianto che consente al Nero di evitare gli esasperati tatticismi della Difesa dei Due Cavalli, senza per questo affidarsi a trappole da caffè (3... ♘d4), né ricorrere al 'catenaccio' (3... ♗e7). Se l'obiettivo è una sana linea di gioco strategica, in cui tutti i pezzi vengono sviluppati il più presto possibile e si può confidare in un buon controgioco qualunque sia il piano scelto dall'avversario, la Partita Italiana, caratterizzata dal tratto 3... ♗c5!? *(17)*, costituisce una soluzione ideale.

17
B



Nel corso delle prossime mosse, il Nero rafforzerà la propria posizione con ♘f6 (una volta sviluppato l'Alfiere f8, ♘f3-g5 non è più una minaccia, in quanto il Nero si difenderebbe tranquillamente con l'arrocco), proseguendo poi con 0-0, d6 e ♗g4. Nel frattempo, l'Alfiere c5 ostacola la spinta centrale d2-d4 da parte dell'avversario. Ma naturalmente il Bianco non ha motivo di preoccuparsi: in fondo è sempre lui a determinare il tipo di partita che si verificherà, a seconda che opti per un piano più o meno aggressivo. Dedicheremo un paragrafo a ciascuna delle tre principali alternative a sua disposizione (in ordine crescente di rischio):

8.1 Centro chiuso, dove il Bianco non spinge in d4;
8.2 Attacco Möller, con c2-c3 e d2-d4;
8.3 Sviluppo accelerato, a costo di un sacrificio di pedone (il Gambetto Evans, contraddistinto da 4. b4!?).

8.1 Centro chiuso

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♗c5 4. c3

Il Bianco non può aspirare a più della parità dopo 4. d3 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♗g5 ♗e6!? (anche dopo 6... h6 7. ♗×f6 ♕×f6 8. ♘d5 ♕d8 9. c3 il Nero ha buone possibilità di pareggiare il gioco, sia con 9... 0-0 10. b4 ♗b6 11. a4 a5 12. ♘×b6 c×b6 13. b×a5 ♘×a5 14. ♗d5 ♕c7 sia con 9... ♘e7 10. d4 ♘×d5 11. d×c5 ♘f4) 7. ♘d5 ♗×d5 8. ♗×d5 h6! 9. ♗×f6 ♕×f6. Un discorso analogo vale per la variante 4. 0-0 d6 5. d3 ♘f6 6. ♗g5 h6, e ora non va 7. ♗h4? a causa di 7... g5! 8. ♗g3 ♗e6, ed il Nero si appresta a sfruttare l'infelice collocazione dell'Alfiere g3 guadagnando tempi con h6-h5-h4 e ponendo così le basi per un violento attacco sull'ala di Re.

4... ♘f6

Oltre a questa mossa così spontanea, il Nero dispone anche di altri due seguiti, poco giocati ma non privi di interesse:

1) 4... d6 5. d4 e×d4 6. c×d4 ♗b6! (inferiore sarebbe 6... ♗b4+ 7. ♗d2 ♗×d2+ 8. ♕×d2 ♘f6 9. d5! ♘e7 10. ♘c3, poiché dopo 0-0, ♘d4 e f4 l'iniziativa rimarrebbe saldamente nelle mani del Bianco) 7. ♘c3 ♘f6 8. ♗e3 ♗g4 9. ♗b5 0-0. Il Nero ha volontariamente ceduto il centro, ma solo per meglio attaccare la coppia di pedoni bianchi d4-e4 con i propri pezzi. A tal fine vengono ora in considerazione tratti come ♕e7 e ♗×f3.

2) 4... ♕e7 5. d4 ♗b6 (non 5... e×d4 6. 0-0! d×c3 7. ♘×c3 d6 8. ♘d5, e in vista dell'imminente b2-b4 il Nero si vede costretto a combattere una battaglia di retroguardia) 6. 0-0 d6 7. h3 ♘f6 8. ♖e1 e ora, anziché eseguire meccanicamente la naturale 8... 0-0, il Nero può sbilanciare la posizione con 8... h6!? 9. a4 a6 10. ♗e3 g5!, scatenando subito una violenta lotta sul lato di Re.

5. d3

5. d4 costituisce l'oggetto del prossimo paragrafo, mentre su 5. b4 ♗b6 6. d3 d6 7. a4 il Nero pareggia il gioco con 7... a5! 8. b5 ♘e7 9. 0-0 0-0 10. ♗b3 ♘g6 11. ♘bd2 c6 12. b×c6 b×c6 13. d4 ♖e8.

5... d6

Troppo ottimistica sarebbe 5... d5?: 6. e×d5 ♘×d5 7. 0-0 0-0 8. ♖e1 ♖e8 9. b4!, e dopo 10. ♕b3 cade per lo meno il pedone e5.

6. 0-0 0-0 7. ♘bd2

La continuazione 7. b4 ♗b6 8. a4 a5 9. b5 ♘e7 10. ♘bd2 ♘g6 11. ♗a3 ♘h5!? 12. d4 (12. ♘×e5?? ♘×e5 13. ♕×h5 ♗g4−+) 12... ♘hf4 13. ♖e1 ♗g4 lascerebbe al Nero un forte controgioco ad Est, ed il tentativo del Bianco di passare al contrattacco giocando 14. h3? naufragherebbe miseramente in seguito a 14... ♗×h3! 15. g×h3 ♘×h3+ 16. ♔h2 ♘×f2 17. ♕e2 ♘g4+ 18. ♔g3 ♘f4 19. ♕f1 ♕f6!, con attacco travolgente.

Su 7. ♗g5, invece, il Nero può tranquillamente rispondere con 7... h6 8. ♗h4 a6 9. ♗b3 ♕e7 10. ♘bd2 ♗e6.

7... a6!?

Un'importante finezza, che sgombera la casa a7 per l'Alfiere camposcuro e al tempo stesso minaccia 8... ♘a5, forzando il cambio dell'Alfiere bianco in c4.

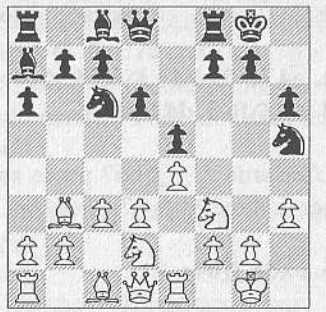
8. ♗b3! ♗a7!?

Probabilmente la più precisa: il Nero mette al sicuro l'Alfiere, aspettando di conoscere il piano dell'avversario prima di scoprire le proprie carte. Inoltre questa ritirata rende possibile la manovra 9... ♘e7 10. d4 (ora non c'è più un Alfiere in presa in c5!) 10... ♘g6.

9. h3

Se 9. ♖e1 allora 9... ♘g4 10. ♖e2 ♔h8 11. h3 ♘h6 (ecco perché la spinta in h6 all'ottavo tratto sarebbe stata prematura!), e poi f7-f5. In caso di 9. ♘c4, invece, il Nero deve affrettarsi a cambiare i pezzi leggeri: 9... ♗e6 10. ♗g5 h6 11. ♗h4 ♗×c4! 12. ♗×c4 ♘a5 13. ♘d2 ♕e7 14. ♔h1 ♘×c4 15. ♘×c4 ♕e6!=, schiodando il Cavallo dalla fastidiosa inchiodatura che lo teneva legato alla casa f6.

9... h6 10. ♖e1 ♘h5 *(18)*



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Nero ha già lasciato trapelare le sue intenzioni di disturbare il Bianco sull'ala di Re con ♘f4 e ♕f6. Dal canto suo, il Bianco vorrebbe prima costringere i pezzi neri ad indietreggiare – gli farebbe particolarmente piacere potersi sbarazzare dell'Alfiere a7 – e poi iniziare cautamente a guadagnare terreno al centro. Intanto, però, deve spostare il suo Cavallo da d2, cosa che può fare in due modi diversi:

1) **11. ♘f1** (non 11. ♘×e5? ♘×e5 12. ♕×h5 ♘×d3∓) 11... ♕f6 12. ♗e3 ♘f4 13. ♗×a7 ♖×a7 14. ♔h2 ♘e7 15. ♘e3 ♖a8.

2) **11. ♘c4!?** ♕f6 12. ♘e3 ♘f4 13. ♘d5 ♘×d5 14. ♗×d5 ♗e6.

In entrambi i casi si preannuncia una vera e propria guerra di trincea (sono ancora presenti sulla scacchiera 8 pedoni per parte!),

con possibilità più o meno equivalenti per i due colori.

8.2 Attacco Möller

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♗c5 4. c3 ♘f6 5. d4 e×d4

L'assurda 5... ♗b6? perde subito per 6. d×e5 ♘×e4 7. ♕d5!+–

6. c×d4 ♗b4+

Dopo 6... ♗b6? i pedoni centrali bianchi hanno il tempo di mettersi in movimento: 7. d5 ♘e7 8. e5 ♘g4 9. d6! ♘×f2 10. ♕b3 ♘×h1 11. ♗×f7+ ♔f8 12. ♗g5+–.

7. ♘c3!?

Un coraggioso sacrificio di pedone. Meno interessante sarebbe la tranquilla 7. ♗d2 ♗×d2+ 8. ♘b×d2 d5! 9. e×d5 ♘×d5 10. ♕b3 ♘ce7 11. 0-0 0-0 12. ♖fe1 c6 13. a4 ♕b6=. Se invece 7. ♔f1?, la più semplice per il Nero è 7... d5! 8. e×d5 ♘×d5 9. ♘c3 ♗e6, seguita da 0-0, e il Bianco (che ha rinunciato all'arrocco senza alcun compenso) sta peggio.

7... ♘×e4

7... d5?! è demolita da 8. e×d5 ♘×d5 9. 0-0 ♗e6 10. ♗g5! ♗e7 11. ♗×d5 ♗×d5 12. ♘×d5 ♕×d5 13. ♗×e7 ♘×e7 14. ♖e1±.

8. 0-0 ♗×c3!

Unica! Dopo 8... ♘×c3? 9. b×c3 ♗×c3 (oppure 9... ♗e7 10. d5 ♘a5 11. d6! c×d6 12. ♗×f7+ ♔×f7 13. ♕d5+ ♔f8 14. ♘g5 ♕e8 15. ♕×a5 h6 16. ♕f5+±) 10. ♗a3! d5 (10... d6 11. ♖c1 ♗a5 12. ♕a4 a6 13. ♗d5 ♗b6 14. ♖×c6 ♗d7 15. ♖e1+ ♔f8 16. ♖×d6!+–) 11. ♗b5 ♗×a1 12. ♖e1+ ♗e6 13. ♕a4 ♖b8 14. ♘e5+–, al Nero non resterebbe che mettersi a piangere per la disperazione!

9. d5!

Ancora una volta forzata, in quanto 9. b×c3 d5 10. ♗a3 d×c4 11. ♖e1 ♗e6! 12. ♖×e4 ♕d5 13. ♕e2 0-0-0 lascerebbe il Nero in chiaro vantaggio.

9... ♗f6!

Quest'Alfiere è un ottimo difensore, per cui il Nero fa bene a conservarlo. È comunque accettabile pure 9... ♘e5!? 10. b×c3 ♘×c4 11. ♕d4 0-0 12. ♕×e4 ♘d6 13. ♕d3 ♘e8, anche se dopo 14. ♗g5 (oppure 14. ♘g5 ♘f6 15. d6) non sembra che il Bianco stia peggio.

10. ♖e1 ♘e7

10... 0-0 permette al Bianco di sviluppare un forte attacco: 11. ♖×e4 ♘a5 12. ♗d3 d6 13. g4 c5 14. g5 ♗e7 15. ♗d2 b6 16. ♕e2 ♗f5 17. ♖e1!±.

11. ♖×e4 d6

L'arrocco nero avrebbe nuovamente conseguenze infauste: ad esempio 11... 0-0 12. d6! c×d6 (l'idea del Bianco era 12... ♘g6 13. ♕b3 c×d6 14. ♗d2, seguita da ♖ae1 e ♗×f7+) 13. ♗g5!? ♘g6 14. ♕d5!, ed il Nero, praticamente privo di mosse, può solo stare a guardare mentre l'avversario gioca ♖ae1 e quindi ♖e8.

12. ♗g5

Per cambiare il principale difensore del Re nero. 12. g4 0-0 13. g5 ♗e5 14. ♘×e5 d×e5 15. ♖×e5 ♘g6 porta ad una posizione chiaramente favorevole al Nero, in quanto il Bianco non ha sufficiente compenso per la sua pessima struttura pedonale.

12... ♗×g5 13. ♘×g5 h6!?

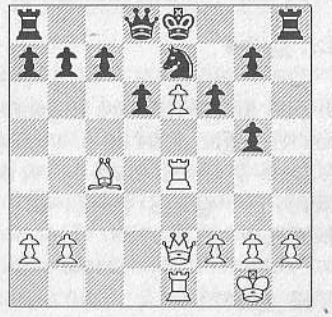
Lunghe analisi dimostrano che dopo 13... 0-0 l'esito più probabile della partita è la patta per scacco perpetuo: ad esempio 14. ♘×h7 ♔×h7 15. ♕h5+ ♔g8 16. ♖h4 f5!? (oppure 16... f6 17. g4! ♖e8 18. ♗d3 ♔f8 19. ♕h8+ ♘g8 20. ♗h7 ♔f7 21. ♗g6+! ♔f8 22. ♗h7, con ripetizione di mosse) 17. ♖h3!? f4! 18. ♕h7+ ♔f7 19. ♕h5+, ecc.

14. ♕e2!?

14. ♗b5+? è con ogni probabilità vincente per il Nero: 14... ♗d7 15. ♕e2 ♗×b5 16. ♕×b5+ ♕d7 17. ♕e2 (non sono migliori 17. ♕×d7+ ♔×d7 18. ♘×f7 ♖f8 19. ♖f4 ♔e8–+ e 17. ♕×b7 0-0 18. ♖ae1 ♘g6 19. ♘f3 ♖fb8∓) 17... ♔f8 18. ♘×f7 (18. ♘f3 ♘×d5) 18... ♔×f7 19. ♖e1 ♘g8! 20. ♖e6 ♔f8 21. f4 ♘f6 22. ♖e7 ♖e8! e vince, come dimostrò il grande maestro Portisch alcuni anni fa.

14... h×g5 15. ♖e1 ♗e6 16. d×e6 f6 *(19)*

19 B



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco vuole penetrare in profondità nel campo nemico, ma ovviamente il Nero non è d'accordo e preferirebbe cambiare le Donne per entrare in un finale superiore. Vediamo qualche possibile sviluppo: 17. ♖e3 d5!? 18. ♖h3 ♖×h3 19. g×h3 g6! 20. ♕f3 ♕d6 21. ♕×f6 ♕f4 22. ♕h8+ ♕f8 23. ♕d4 ♕f4 24. ♕h8+ ♕f8=, oppure 17... ♔f8!? (anziché 17... d5) 18. ♖h3 ♖×h3 19. g×h3 g6 20. ♕f3 ♔g7 21. ♕×b7 ♕c8 22. ♕f3 ♖b8 23. ♗b3 ♕b7 24. ♕c3?! ♕b4, e anche se la situazione ri-

mane confusa il Nero sembra preferibile.

8.3 Sviluppo accelerato del Bianco (Gambetto Evans)

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♗c5 4. b4!?

Il Bianco sacrifica un pedone per poter realizzare le spinte in c3 e d4 con guadagno di tempo.

4... ♗×b4

Si può anche rifiutare il gambetto con 4... ♗b6 5. a4 a6 6. ♘c3 ♘f6 7. ♘d5 ♘×d5 8. e×d5 e4! 9. d×c6 e×f3 10. ♕×f3 ♕e7+ e 11... d×c6=.

5. c3 ♗c5!?

Alla passiva 5... ♗e7 segue 6. d4!, ed il Bianco sta già minacciando 7. ♕b3. Apparentemente analoga al tratto del testo è 5... ♗a5, ma in realtà sul bordo della scacchiera l'Alfiere si trova piuttosto fuori gioco.

Il Bianco può approfittarne con una serie di mosse precise: 6. d4! d6 (su 6... e×d4 7. 0-0 d×c3 8. ♕b3 il potenziale tattico della posizione bianca è enorme, come dimostrano le seguenti varianti: 8... ♕f6 9. e5 ♕g6 10. ♘×c3 ♘ge7 11. ♗a3! 0-0 12. ♖ad1±, oppure 8... ♕e7 9. ♘×c3 ♘f6? 10. ♘d5! ♘×d5 11. e×d5 ♘e5 12. ♘×e5 ♕×e5 13. ♗b2 ♕g5 14. h4! ♕×h4 15. ♗×g7 ♖g8 16. ♖fe1+ ♔d8 17. ♕g3! e poi matto – in quest'ultima partita i pezzi bianchi erano condotti da Bobby Fischer) 7. ♕b3 ♕d7 8. d×e5 d×e5 9. ♗a3! ♗b6 10. ♘bd2 ♘h6 11. 0-0 f6 12. ♖ad1 ♘a5 13. ♕b4 ♘×c4 14. ♘×c4 ♕e6, arrivando in una posizione che per molto tempo era stata ritenuta leggermente favorevole al Nero. Un bel giorno, però, un maestro cubano scoprì che dopo 15. ♖d5! la posizione nera è critica a causa della doppia minaccia 16. ♘f×e5 e 16. ♖fd1! Esistono anche altre possibilità a disposizione del Nero, ma in linea di massima il tratto 6. d4, seguito da ♕b3 e ♗a3, pone seri dubbi sulla validità di 5... ♗a5.

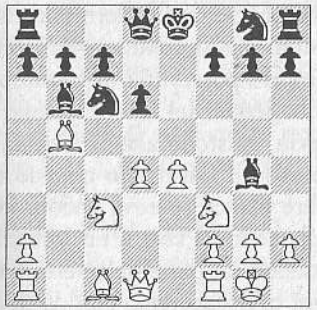
6. d4 e×d4 7. 0-0!?

Sacrificando un altro pedone, che non può essere accettato. Se invece 7. c×d4 il Nero non deve giocare 7... ♗b4+ a causa di 8. ♔f1!, con l'idea ♕b3 e d4-d5, per cui gli conviene rientrare nella variante principale con 7... ♗b6 8. 0-0 d6.

7... d6!

Decisamente sconsigliabile è 7... d×c3? 8. ♗×f7+ ♔×f7 9. ♕d5+ ♔f8 10. ♕×c5+ d6 11. ♕×c3±, e il Bianco ha ridotto in frantumi la posizione nera a prezzo di un solo pedone. Non va neppure 7... d3? 8. ♘g5! ♘h6 9. ♘×f7! ♘×f7 10. ♗×f7+ ♔×f7 11. ♕h5+ e 12. ♕×c5.

8. c×d4 ♗b6 9. ♘c3 ♗g4! 10. ♗b5! *(20)*

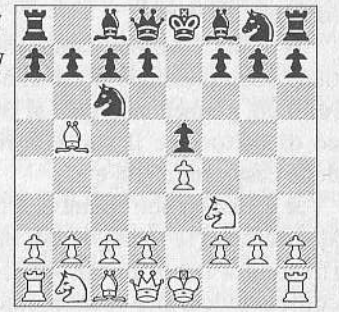


PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco minaccia d4-d5, e se **10... ♗d7** allora 11. e5! ♘ge7 12. ♗g5!, lasciando i pezzi neri completamente legati. **10... ♗×f3?** 11. g×f3 non farebbe altro che rafforzare il centro bianco, per cui l'unica continuazione sensata rimane **10... ♔f8!** Ora il Bianco ottiene un discreto compenso per il pedone sia con 11. ♗e3 ♘ge7 12. a4 a5 13. ♗c4 ♗h5!∞ (era necessario impedire 14. ♗×f7), sia con 11. ♗×c6 b×c6 12. ♗a3 ♗×f3 13. g×f3 ♕g5+ 14. ♔h1 ♘e7∞: la posizione del Re nero in f8 non è certo ideale! Tuttavia non si intravedono vere e proprie minacce immediate, per cui nel complesso il Nero può ritenersi moderatamente soddisfatto dell'esito dell'apertura.

9 PARTITA SPAGNOLA

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 *(21)*



Questa mossa, con tutte le conseguenze che ne derivano in termini di varianti e di idee, venne analizzata per la prima volta dagli spagnoli Lucena e Lopez oltre quattro secoli fa. In onore di questi pionieri della teoria scacchistica, l'impianto con 3. ♗b5 è noto come 'Partita Spagnola' nella maggior parte delle lingue europee, mentre alcuni paesi – in specie quelli anglosassoni – lo chiamano 'Ruy Lopez', rendendo omaggio a colui che per primo intuì la portata rivoluzionaria di quest'apertura.

L'obiettivo di 3. ♗b5 non è certo quello di guadagnare un pedone con 4. ♗×c6 d×c6 5. ♘×e5, in quanto il Nero si riprenderebbe subito il maltolto con 5... ♕d4. Lo sviluppo dell'Alfiere si lega piuttosto a tre idee a lungo termine. In ordine crescente di complessità, abbiamo che:

■ una volta completato lo sviluppo del lato di Re, il Bianco potrà subito arroccare corto, metten-

do così al riparo il proprio monarca e consentendo alla passiva Torre h1 di occupare la colonna 'e' e quindi rendersi subito utile nella lotta per il centro;

■ da b5 l'Alfiere campochiaro tiene sotto pressione il Cavallo nero in c6, permettendo così al Bianco di rafforzare il suo controllo delle case centrali d4 e e5;

■ il Bianco non rinuncia affatto ad effettuare la spinta d2-d4, ma la rimanda a tempi più propizi, accontentandosi per il momento di sviluppare i pezzi e rafforzare la propria posizione. In tal modo egli spera di neutralizzare il controgioco del Nero, o quanto meno di renderlo inoffensivo.

Il Nero, a seconda del suo stile di gioco e del suo temperamento, può dare alla lotta un tranquillo andamento posizionale, oppure entrare in complesse battaglie strategiche dove la struttura pedonale – cioè la base intorno a cui ruota tutto il mediogioco – rischia di cambiare in qualsiasi momento, o ancora affrontare l'avversario su di un terreno tattico, dando vita a partite degne delle varianti più violente del Gambetto di Re!

Accontentiamoci per il momento di dire che al suo terzo tratto il Nero deve già prendere una decisione fondamentale, scegliere cioè se rinunciare alla spinta in a6 (paragrafo 9.1), oppure incamminarsi verso le varianti principali giocando 3... a6 (paragrafo 9.2).

9.1 Il Nero rinuncia a 3... a6

Vedremo nel paragrafo seguente che con 3... a6 il Nero non rischia nulla, ma al contrario aumenta le proprie possibilità di mobilitare i suoi pedoni sul lato di Donna. Tuttavia, esistono alcuni sistemi che hanno un senso solo quando l'Alfiere bianco si trova ancora in b5, esponendosi così a un immediato attacco da parte del Nero. Fra di essi ci occuperemo con particolare attenzione della Difesa Berlinese (sottovariante A, **3... ♘f6**) e del Gambetto Jänisch (sottovariante B, **3... f5**). Esistono però anche altre continuazioni che è bene conoscere. Vediamone qualcuna:

1) **3... ♗b4?!** 4. c3 ♗a5 5. ♘a3! ♗b6 6. ♘c4 d6 7. a4! a6 8. ♘×b6 c×b6 9. ♗c4±.

2) **3... g6** 4. c3!? (l'alternativa è 4. d4 e×d4 5. ♗g5!? ♗e7 6. ♗×e7 ♘g×e7 7. ♘×d4 d5!, ed il Nero pareggia il gioco) 4... d6 5. d4 ♗d7 6. 0-0 ♗g7 7. ♕b3!? (va bene anche 7. d×e5 d×e5 8. ♗g5!, e se 8... ♘ge7 allora 9. ♕c1, mentre su 8... f6 9. ♗e3 il Bianco sta leggermente meglio) 7... ♘a5 (il Bianco stava minacciando 8. ♗×c6 ♗×c6 9. d5, seguita dal guadagno del pedone b7) 8. ♕a4 c6 9. ♗e2 b5 10. ♕c2 ♘e7 11. ♗e3 0-0 12. d×e5 d×e5 13. a4!, ed il Nero si ritrova con un'ala di Donna gravemente indebolita.

3) **3... ♗c5** 4. c3 f5!? (dopo 4... ♘f6 5. d4 ♗b6 6. ♗×c6!? b×c6 7. ♘×e5 0-0 8. 0-0!? ♘×e4 9. ♖e1 ♘d6 10. ♗f4± i pezzi neri

incontrano qualche difficoltà nel portare a termine il loro sviluppo, mentre il Bianco ha l'opportunità di intraprendere un attacco sul lato di Re con ♘d2, ♕h5 e ♖e3) 5. d4! f×e4 6. ♗×c6 d×c6 7. ♘×e5 ♗d6 8. ♕h5+ g6 9. ♕e2 (9. ♘×g6 permette al Nero di guadagnare troppi tempi: 9... ♘f6 10. ♕h6 ♖g8 11. ♘e5 ♕e7! 12. ♗g5 ♗×e5 13. d×e5 ♘g4! 14. ♕h5+ ♕f7, e al termine delle complicazioni i due avversari si accingono ad entrare in un finale equilibrato) 9... ♕h4 10. ♘d2 ♗×e5 11. d×e5 ♗f5 12. h3 0-0-0 13. g4! e3 (su 13... ♗e6 è forte 14. ♘×e4±, con la minaccia 15. ♗g5) 14. ♕×e3 ♗e6 15. ♕×a7 ♗×g4 16. ♕a8+! ♔d7 17. ♕a4 ♘f6. Questa posizione venne a lungo considerata poco chiara, ma un giorno venne scoperta una novità teorica che pose immediatamente fine alle ambizioni del Nero: 18. ♕f4!! ♖de8 19. 0-0! ♕×h3 20. e×f6+–. Perciò, se l'Alfiere campo-scuro nero vuole davvero andare in c5, l'ordine di mosse più preciso sembra essere 3... ♘f6 4. 0-0 ♗c5, di cui ci occuperemo nel sottoparagrafo 9.1 (A).

4) **3... ♘ge7** 4. ♘c3!? (è altrettanto buona 4. c3!? a6 5. ♗a4 d6 6. d4, rientrando nella Variante Steinitz ritardata, di cui ci occuperemo nel paragrafo 9.2 (B), e merita un cenno anche 4. d4 e×d4 5. ♘×d4 g6 6. ♘×c6!? ♘×c6 7. ♗×c6 b×c6 8. ♕d4! f6 9. ♘c3 ♗g7 10. ♕c4!?) 4... ♘g6 (a 4... g6 segue 5. d4 e×d4 6. ♘d5! ♗g7 7. ♗g5 h6 8. ♗f6 ♗×f6 9. ♘×f6+ ♔f8 10. ♘×d4 ♔g7 11. ♕d2!, ed il Bianco ha una pericolosissima iniziativa: si minaccia ad esempio la terribile 12. ♕c3!) 5. d4 e×d4 6. ♘×d4 ♗c5 7. ♗e3 ♗×d4 8. ♗×d4 0-0 9. ♗e3 d6 10. 0-0 con evidente supremazia del Bianco, grazie alla coppia degli Alfieri e al vantaggio di spazio.

5) **3... ♘d4**. Occupando la casa d4 con il Cavallo, il Nero impedisce una volta per tutte all'avversario di realizzare la spinta d2-d4, ma il Bianco può semplicemente cambiare i Cavalli: 4. ♘×d4 e×d4 5. 0-0 ♗c5 (5... c6 6. ♗a4!? ♘f6 7. d3 d5 8. ♗g5! d×e4 9. d×e4 ♗e7 10. e5! ♘d5 11. ♗×e7 ♘×e7 12. ♗b3 0-0 13. ♘d2±; le successive mosse bianche potrebbero essere qualcosa come ♕e2, ♘e4 e ♖ad1) 6. d3 c6 7. ♗c4 (con l'idea 8. ♗×f7+, 9. ♕h5+ e 10. ♕×c5) 7... d6 8. ♕h5! ♕e7 9. ♘d2 ♘f6 10. ♕h4, e ora tutte le risposte del Nero lasciano il Bianco in leggero vantaggio:

a) 10... 0-0 11. ♘f3 h6 12. ♗f4±;
b) 10... ♗e6 11. c3! 0-0 12. ♗×e6 ♕×e6 13. ♘b3±;
c) 10... g5!? 11. ♕×g5! ♖g8 12. ♕f4 ♗h3 13. g3 ♗×f1 14. ♔×f1, ed il Bianco ha un notevole compenso per la qualità sacrificata.

6) **3... d6**. Questa continuazione è nota come Variante Steinitz; nel prossimo paragrafo incontreremo una sua parente stretta, la 'Variante Steinitz ritardata', ritenuta dalla teoria un po' più promettente per il Nero. Dopo 3... d6 può aversi 4.

d4! ♗d7 (se 4... exd4 allora 5. ♕×d4!? ♗d7 6. ♗×c6 ♗×c6 7. ♘c3 ♘f6 8. ♗g5, seguita da 0-0-0 e ♖he1, ed il Bianco ha un gioco più sciolto) 5. ♘c3 ♘f6 6. 0-0 ♗e7 7. ♗×c6! ♗×c6 8. ♖e1 exd4 9. ♘×d4 ♗d7 10. h3 0-0 11. ♕f3±, apprestandosi ad incrementare la pressione sul centro con 12. ♗f4 e 13. ♖ad1.

Tutte queste varianti minori ci permettono di capire la filosofia di gioco del Bianco nella Spagnola: se il Nero reagisce in modo non particolarmente attivo, bisogna cercare di effettuare subito la spinta in d4, spesso con l'ausilio della mossa preliminare c2-c3. Una volta raggiunto il suo obiettivo, il Bianco, se necessario, può anche cedere tranquillamente l'Alfiere b5 per il Cavallo nero in c6: tanto il centro rimarrà comunque nelle sue mani!

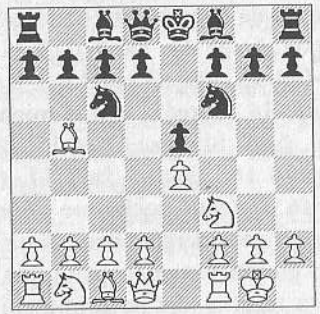
9.1 (A) Difesa Berlinese

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♘f6 4. 0-0

Se il Bianco difende il pedone e4 con 4. d3 o 4. ♕e2, il Nero può tranquillamente procedere con il suo sviluppo giocando 4... d6, seguita da ♗e7, 0-0 e magari ♗g4. 4. ♘c3 rientra nella Partita dei Quattro Cavalli dopo 4... ♗b4. Invece 4. d4!? va trattata con il massimo rispetto, in quanto su 4... exd4 5. e5 ♘e4 6. 0-0 sembrano favorevoli al Bianco sia 6... a6 7. ♗×c6 d×c6 8. ♖e1 ♘c5 9. ♗g5! ♕d5 10. ♘×d4 ♘e6 11. ♘×e6 ♗×e6 12. ♕h5! (la minaccia è 13. ♘c3) sia 6... d5 7. ♘×d4 ♗d7 8. ♗×c6 b×c6 9. f3 ♘g5 10. f4, e l'avanzata dei pedoni 'e' e 'f' rischia di diventare un vero e proprio incubo per il Nero.

Tuttavia anche la teorica **4. 0-0** *(22)* dovrebbe assicurare al Bianco un certo vantaggio in tutte le varianti principali.

22
B



Il Nero deve aspirare ad un controgioco attivo, in quanto continuazioni rinunciatarie come 4... ♗e7 5. d4 exd4 6. e5 ♘e4 7. ♖e1 ♘c5 8. ♘×d4, oppure 4... d6 5. d4 ♗d7 6. ♘c3 exd4 7. ♘×d4 ♗e7 8. ♘f5!? ♗×f5 9. exf5 0-0 10. g4!, lo lasciano alle prese con problemi non indifferenti.

Le principali alternative a sua disposizione sono due: **4... ♗c5** (A1) e **4... ♘×e4** (A2).

9.1 (A1) 4... ♗c5

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♘f6 4. 0-0 ♗c5 5. c3!?

Dopo 5. ♘×e5!? ♘×e4! (in caso di 5... ♘×e5 6. d4 c6 7. d×e5 ♘×e4 8. ♗d3 d5 9. exd6 non va 9... ♘×d6? per 10. ♖e1+ ♗e6 11. ♖×e6+!, seguita da 12. ♕h5+ e 13. ♕×c5+–) 6. ♕e2 ♘×e5 7. ♕×e4 ♕e7 8. d4 ♘c6! il Nero riesce miracolosamente ad evitare la perdita di un pezzo: su 9. ♕×e7+ ♗×e7 la sua posizione è leggermente inferiore ma pur sempre solida, mentre se 9. ♕g4 allora 9... h5! 10. ♕×g7 ♗×d4, facendo scattare un contrattacco sull'ala di Re.

5... 0-0 6. d4 ♗b6

6... exd4? 7. c×d4 ♗b6 8. e5 ♘d5 9. ♗c4 ♘ce7 10. ♗g5! porterebbe con ogni probabilità alla morte del Nero per soffocamento.

7. ♗g5!

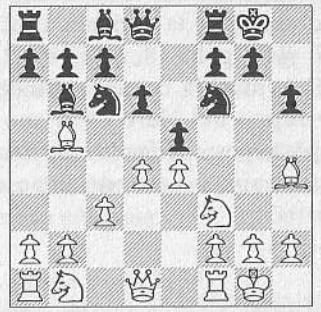
Senz'altro il tratto più incisivo. Dopo 7. d×e5 ♘×e4 8. ♕d5 ♘c5 9. ♗g5 ♘e7 10. ♕d1 ♘e4 11. ♗h4 d5! 12. ♘bd2 c6, invece, il Nero pareggerebbe quasi completamente il gioco.

7... h6!

Un'utile intermedia, che non comporta alcun rischio, dato che 8. ♗×f6 ♕×f6 9. ♗×c6 ♕×c6! 10. ♘×e5 ♕×e4 11. ♘d2 ♕f5 12. ♘df3 d6 è tutt'altro che vantaggiosa per il Bianco.

8. ♗h4 d6 *(23)*

23
B



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco sta visibilmente cercando di tenere compresso il Nero, ma non è facile per lui trovare a questo punto il seguito più energico: sembra che l'idea giusta sia legata a mosse quali ♗×c6, d×e5, a4, ♗×f6 e ♘bd2. Tuttavia anche la sequenza in cui esse vengono effettuate ha la sua importanza – così **9. a4** a5 10. ♖e1 ♗g4 11. ♗×c6 b×c6 12. d×e5 d×e5 13. ♕×d8?! (13. ♘bd2!?) 13... ♖a×d8 14. ♘×e5 g5 15. ♗g3 ♘×e4 16. ♘×g4 f5 concede al Nero un forte controgioco. Più precisa pare quindi **9. ♗×c6** b×c6 10. ♘bd2 ♖e8 (il finale derivante da 10... ♗g4?! 11. d×e5 d×e5 12. ♕a4! ♗×f3 13. ♘×f3 ♕d6 14. ♖ad1 ♕e6 15. ♗g3 ♘d7 16. ♕b3 è virtualmente perso per il Nero) 11. ♖e1 exd4!? (11... g5 12. ♗g3 ♘d7 13. ♕a4!±) 12. ♘×d4 ♗d7 13. ♕f3 g5!? 14. ♗g3 h5!? 15. h3! h4 16. ♗h2±, e le debolezze strutturali presenti nello schieramento nero non sono compensate a sufficienza

situazione:

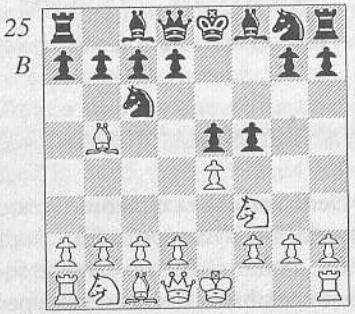
1) **9... ♗e6** 10. ♘g5! ♔e8 11. ♘xe6 fxe6 12. ♘e4 ♖d8 13. c3!?, e dopo f2-f4 il Bianco potrà scegliere fra l'immediata spinta in g4 e la manovra ♔f2-♔e2-♗d2-♖ad1, rimandando ad un secondo momento l'avanzata del pedone 'g'.

2) **9... h6** 10. h3 ♗e6 11. g4 ♘e7 12. ♘d4 ♗d7 13. ♗f4 c5 14. ♘de2 ♔c8 15. ♖ad1±, con il Nero che è ancora al punto di prima.

3) **9... ♔e8** 10. h3 h6 (oppure 10... h5 11. ♖d1 ♗e6 12. ♘g5 ♗e7 13. ♘xe6 fxe6 14. ♘e4 c5 15. c3±) 11. ♗f4!? ♗e6 12. g4 ♘e7 13. ♗g3 ♘d5 14. ♘e4 c5 15. ♘h4! ♘b4 16. c3 ♗d5 17. ♘d2 ♘c6 18. ♘f5 ♖d8 19. ♖fd1, e dopo ♘f5-e3 il Nero si vedrà nuovamente costretto ad indietreggiare.

9.1 (B) Gambetto Jänisch

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 f5!? *(25)*



Cerchiamo intanto di capire perché il Nero non ha interposto le mosse 3... a6 4. ♗a4 prima di spingere in f5. La risposta è semplice: in alcune varianti egli guadagna un tempo importante attaccando l'Alfiere b5! In particolare, dopo **4. d4** fxe4 5. ♘xe5 (su 5. ♗xc6 dxc6! 6. ♘xe5 ♕h4! 7. 0-0 ♗d6 8. f3 exf3 9. ♘xf3 ♕h5 10. ♖e1+ ♘e7, e quindi 0-0, il Bianco è già in crisi!) 5... ♘xe5 6. dxe5 c6! la posizione esposta dell'Alfiere bianco si fa sentire. Oltre tutto, se l'Alfiere si muove, la Donna nera potrà guadagnare un pedone dando scacco in a5 e poi catturando in e5. Ad esempio: 7. ♗e2 ♕a5+ 8. ♗d2 ♕xe5 9. ♗h5+ ♔d8 10. ♗c3 ♕g5 11. 0-0 ♘f6, ed il Nero ha eliminato l'unico pedone centrale del Bianco: non gli resta ora che giocare d7-d5 per ottenere un vantaggio pressoché decisivo. Pertanto il Bianco deve sacrificare un pezzo in risposta a 6... c6!, ma ha scarse probabilità di veder trionfare il proprio attacco se l'avversario si difende bene: 7. ♘c3! cxb5 8. ♘xe4 d5! 9. exd6 ♘f6 10. ♕d4! ♘xe4 11. ♕xe4+ ♔f7 12. ♗f4 ♕e8 13. ♗e5! ♗xd6 14. ♕d5+ ♕e6 15. ♕xd6 ♕xd6 16. ♗xd6 ♖e8+ 17. ♔f1 ♗f5 ed il Nero, pur avendo restituito il pezzo ed essendo anzi rimasto con un pedone in meno, ha addirittura delle buone *chances* di vittoria.

Vediamo ora alcune altre continuazioni che non sembrano offrire granché al Bianco:

1) **4. ♗xc6** dxc6 5. ♘xe5 ♕d4 6. ♘f3 ♕xe4+ 7. ♕e2=.
2) **4. exf5** e4! 5. ♕e2 ♕e7 6. ♗xc6 dxc6 7. ♘d4 ♕e5!, e il Nero riconquista il pedone, conservando al tempo stesso una posizione promettente.
3) **4. ♕e2** fxe4 5. ♕xe4 ♘f6 6. ♕e2 ♗d6! 7. ♗xc6 dxc6 8. ♘xe5 0-0 9. d4 ♖e8 10. 0-0 ♗xe5 11. dxe5 ♕d4=.
4) **4. d3** fxe4 5. dxe4 ♘f6 6. 0-0 ♗c5!? 7. ♘c3 (è molto rischiosa 7. ♗xc6 bxc6 8. ♘xe5 0-0 9. ♘c3 d6 10. ♘d3 – oppure 10. ♘xc6 ♕e8! con forte controgioco – 10... ♗d4 11. ♘e2 ♗b6 12. ♘g3 ♘g4!, che lascia al Nero un attacco molto pericoloso: basti pensare alla minaccia 13... ♕h4) 7... d6 8. ♗g5!? 0-0 9. ♘d5 ♔h8 10. ♘h4 ♘d4 11. ♗c4 b5 12. ♗d3 c6 13. ♘xf6 gxf6 14. ♗e3 ♖g8, con posizione a doppio taglio.

Ora che abbiamo imparato a non sottovalutare il Gambetto Jänisch, vediamo anche l'antidoto per il Bianco!

4. ♘c3!

Questo Cavallo deve entrare in gioco al più presto per sostenere il punto e4.

4... fxe4

Non funzionano né 4... ♘d4 5. exf5!? ♘xb5 6. ♘xb5 e4 7. ♘fd4 ♘f6 8. d3!± né 4... ♘f6 5. exf5!? e4 (5... ♗c5 6. 0-0 0-0 7. ♘xe5 ♘xe5 8. d4±) 6. ♘g5 d5 7. d3 ♗xf5 8. dxe4 dxe4 9. ♕e2 ♗b4 10. ♗d2 ♕e7 11. ♕c4!±.

5. ♘xe4 d5

Su 5... ♘f6 la continuazione classica 6. ♘xf6+ ♕xf6 7. ♕c2 ♗e7 8. ♗xc6 dxc6 9. ♘xe5 0-0 10. 0-0 ♗d6 11. d4± dovrebbe lasciare al Nero un compenso non del tutto sufficiente per il pedone, ma ancor più interessante sembra 7. 0-0!? ♘d4!? 8. ♖e1! ♘xf3+ 9. ♕xf3, e se 9... ♕xf3 10. gxf3 il Bianco può liberarsi della doppiatura spingendo in f4.

6. ♘xe5! dxe4 7. ♘xc6

Troppo ingorda sarebbe 7. ♕h5+? g6 8. ♘xg6 hxg6! 9. ♕xh8 ♕f6! 10. ♕xg8 ♗e6 11. ♗xc6+ bxc6 12. ♕h7 0-0-0 13. d4 ♖d7, ed il Bianco perde la Donna.

7... ♕g5

Oggi nessuno entra più nella variante 7... bxc6 8. ♗xc6+ ♗d7 9. ♕h5+ ♔e7 10. ♕e5+ ♗e6, ma non tanto a causa del discutibile sacrificio di pezzo 11. f4 exf3 12. 0-0 ♖b8 13. d4 (dopo 13... ♕d6!? il presunto 'attacco' del Bianco è tutto da dimostrare), quanto per 11. ♗xa8! ♕xa8 12. ♕xc7+ ♗d7 13. 0-0 seguita da 14. d3, e la posizione bianca ci sembra nettamente preferibile (±).

Un'importante alternativa per il Nero al settimo tratto è data da 7... ♕d5. Il Bianco può però rispondere 8. c4! ♕d6 (8... ♕g5 9. d4! ♕xg2 10. ♕h5+! g6 11. ♕e5+ è chiaramente perdente) 9. ♘xa7+

♗d7 (e non 9... c6 10. ♘×c8 ♖×c8 11. ♗a4+−) 10. ♗×d7+ ♕×d7 11. ♕h5+! g6 (in caso di 11... ♔d8 12. ♘b5 ♘f6 13. ♕e2 ♗c5 14. 0-0 ♖f8 15. d4! e×d3 16. ♕e5 la posizione esposta del Re nero desta non poche preoccupazioni) 12. ♕e5+ ♔f7 13. ♘b5 c6 14. ♕d4!, e il Nero ha ceduto due pedoni senza ottenere in cambio alcuna contropartita.

8. ♕e2!

Proteggendo l'Alfiere b5 e attaccando contemporaneamente il pedone e4.

8... ♘f6

Forzata, in quanto 8... ♕×g2? 9. ♕h5+! g6 10. ♕e5+ è decisamente da scartare.

9. f4!

Un profondo sacrificio posizionale, che svincola il Bianco dalla difesa del pedone g2.

9... ♕×f4

Per dare un'idea delle conseguenza di 9... ♕h4+ possiamo riportare integralmente una brillante vittoria di Timman: 10. g3 ♕h3 11. ♘e5+ c6 12. ♗c4 ♗c5 13. d3 ♘g4 (13... e×d3 14. ♘×d3+ ♗e7 15. ♘e5±) 14. ♘f7! ♗f2+ 15. ♔d1 e3 16. ♕f3 ♘h6 17. ♕e4+ ♔f8 18. ♗×e3 ♗g4+ 19. ♔d2 ♖e8 20. ♘e5 (1-0).

10. ♘e5+! c6 11. d4! ♕h4+ 12. g3 ♕h3 13. ♗c4 ♗e6

Non si deve permettere lo scacco in f7: 13... ♗d6 14. ♗f7+ ♔e7 15. ♗b3±.

14. ♗f4

Analoga alla mossa del testo è 14. ♗g5 0-0-0 15. 0-0-0 ♗d6 16. ♗×e6+ ♕×e6 17. ♕c4 ♖he8 18. ♕×e6+ ♖×e6 19. ♘c4±. Entrambi i giocatori devono tener presente che, con pochi pezzi rimasti sulla scacchiera, diventa sempre più difficile difendere il pedone e4.

14... 0-0-0

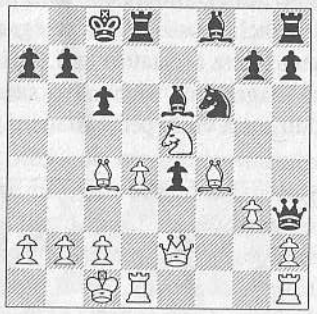
A 14... ♖d8 15. 0-0-0 ♗d6 segue la sorprendente 16. ♗g5!, dopodiché il Nero ha dei grossi problemi: ad esempio 16... ♕f5 17. ♗×f6 g×f6 18. ♖hf1! ♕g5+ 19. ♔b1 ♗×e5 20. ♗×e6, ed il povero Re nero non sa più che pesci pigliare, oppure 16... 0-0 17. ♕f1!! ♔h8 18. ♕×h3 ♗×h3 19. ♘f7+, guadagnando la qualità.

15. 0-0-0 *(26)*

PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco può concentrare subito le sue forze contro il pedone e4, oppure cambiare i pezzi per entrare in un finale senza le Donne, impedendo così al Nero di generare il benché minimo controgioco. Il Nero,

26
N



al contrario, cercherà di mantenere sulla scacchiera il maggior numero possibile di pezzi, lasciando in particolare la sua invadente Donna in h3 e sperando nell'occasione propizia per ribaltare la situazione. Ecco una breve variante esemplificativa: 15... ♗d6 16. ♔b1 ♖he8 17. ♗×e6+!? ♕×e6 18. h3! h6 19. g4±, e le prospettive del Nero non sono certo entusiasmanti.

9.2 In cammino verso le varianti principali (il Nero gioca 3... a6)

La posizione di partenza di questo paragrafo si raggiunge dopo **1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6**; la nostra destinazione finale è invece costituita da quella che possiamo considerare la posizione-base della Spagnola chiusa, la quale si verifica dopo le ulteriori mosse **4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6 8. c3 0-0 9. h3**. Ma prima di arrivare al termine del nostro viaggio, avremo modo di conoscere una serie di diramazioni secondarie a disposizione tanto del Bianco quanto del Nero: praticamente a ogni tratto, i due contendenti possono decidere di lasciare la via principale e procedere lungo sentieri meno esplorati. Fra questi, alcuni meritano di venire esaminati con particolare attenzione:

A) Variante di cambio (4. ♗×c6)
B) Variante Steinitz ritardata (4. ♗a4 d6)
C) Variante aperta (4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♘×e4)
D) Attacco Marshall (4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 0-0 8. c3 d5!?)

Fra l'una e l'altra di queste sezioni più ampie, abbiamo inserito dei sottoparagrafi intitolati **Deviazioni**, in cui riassumeremo le residue possibilità di evitare la variante principale da parte del Bianco o del Nero. Dopo l'ottava mossa, la nostra lunga escursione 'spagnola' giungerà finalmente alla conclusione, e potremo approfondire lo studio di un argomento affascinante:

E) Posizione-base della Spagnola chiusa

E adesso, mettiamoci in moto!

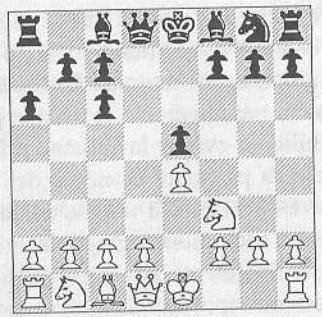
9.2 (A) Variante di cambio

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗×c6 d×c6

4... b×c6? è inferiore da tutti i punti di vista: già la semplice 5. d4 e×d4 6. ♕×d4! ♕f6 7. e5 ♕g6 8. 0-0 ♗b7 (dopo 8... ♕×c2 9. ♘c3, seguita da ♖e1 e ♘e4, l'attacco del Bianco è senza freni) 9. ♘bd2 (non 9. e6? f×e6 10. ♘e5 ♕×g2+!) 9... 0-0-0 10. ♘b3 c5 11. ♕c3 f6 12. ♗f4 f×e5 13. ♗×e5 e poi ♗g3 assicura al Bianco un grande vantaggio, ma forse ancora più forte è 5. ♘c3!? d6 6. d4 e×d4 7. ♕×d4 ♕f6 8. ♕c4! ♗d7 9. 0-0±, dopodiché basta accumulare i pezzi al centro (♗g5, ♖fe1, ♖ad1, e5) ed il Nero viene praticamente annientato.

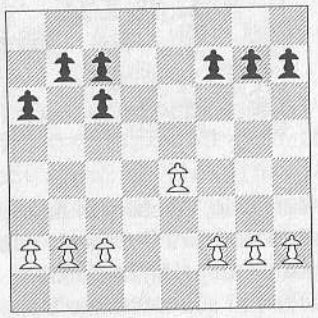
Torniamo ora alla posizione dopo **4... d×c6** *(27)*:

27
B



Piuttosto che dover tornare indietro con il proprio Alfiere, il Bianco ha preferito sbarazzarsene, cambiandolo con il Cavallo nero. Fra poco egli spingerà in d4, per barattare il pedone 'e' nero con il suo collega bianco sulla colonna 'd', e in questo modo otterrà una maggioranza pedonale sul lato di Re. Sul lato di Donna, invece, il Nero è danneggiato dalla doppiatura sulla colonna 'c'; ciò significa che i tre pedoni bianchi possono tenere egregiamente testa ai quattro neri. Il finale del diagramma successivo sarebbe addirittura vinto per il Bianco! *(28)*

28



Infatti il Bianco potrebbe tranquillamente crearsi un pedone passato sull'ala di Re, e nel frattempo disporre i suoi pedoni sull'ala opposta nelle case a3, b2, c3. Contro questa configurazione il Nero non è assolutamente in grado di ottenere un pedone libero, per cui il finale di pedoni lo vede sconfitto in partenza! Ma finché si rimane nel centro di partita, la presenza di diversi pezzi rende molto più rosee le prospettive per il secondo giocatore, che è in possesso della coppia degli Alfieri (di cui quello campochiaro riuscirà ad entrare rapidamente in azione proprio grazie a 4... d×c6). La mancanza delle Donne significa inoltre che il Re nero non corre alcun rischio in caso di arrocco lungo.

Riassumendo, in linea di principio il Nero non sta affatto peggio, ma deve sempre ricordarsi che un eccesso di cambi ingiustificati

rischia di trascinarlo in un finale disperato!

5. 0-0

5. ♘×e5 non merita nemmeno di essere presa in considerazione, visto che dopo 5... ♕d4 e poi ♕×e4+ il Bianco si sta solo complicando la vita. Invece le alternative 5. ♘c3 ♕d6!? (va bene anche 5... f6) 6. d4 e×d4 7. ♘×d4 (oppure 7. ♕×d4 ♗g4 8. ♕×d6 ♗×d6 9. ♘d4 0-0-0=) 7... ♕g6 8. ♕f3 ♗g4 9. ♕g3 0-0-0, e 5. d4 e×d4 6. ♕×d4 ♕×d4 7. ♘×d4 ♗d7 8. ♗e3 0-0-0 9. ♘c3 ♖e8!? 10. 0-0-0 ♗b4 11. ♘de2 f5 12. e×f5 ♗×f5, conducono a posizioni equilibrate.

5... f6

Proteggendo il pedone e5 e predisponendosi per il cambio delle Donne qualora il Bianco dovesse giocare d2-d4. Vediamo qualche altra possibilità per il Nero:

1) 5... ♗d6 6. d4! e×d4 7. ♕×d4 f6 8. e5!? f×e5 9. ♘×e5 ♕e7 10. ♖e1 ♗e6 11. ♘f3 0-0-0 12. ♗g5 ♘f6 13. ♗×f6 g×f6 14. ♕e3±.

2) 5... ♘e7 6. ♘×e5 ♕d4 7. ♕h5?! g6 8. ♕g5 ♗g7 9. ♘d3 f5 10. e5 c5 11. b3 h6 12. ♕g3 f4 13. ♕f3 ♗f5 14. ♕×b7 ♗e4 15. ♕×c7 ♗×d3 16. c×d3 ♗×e5 17. ♕b7 ♖b8 18. ♕×a6 f3!?∞; in questa posizione caotica è proprio il Bianco, che ha dato il via alle complicazioni, a correre i pericoli maggiori.

3) 5... ♗g4 6. h3 h5!? 7. d3! Il Bianco non deve catturare l'Alfiere g4 né ora né in un prossimo futuro, in quanto l'apertura della colonna 'h' porterebbe rapidamente al matto; è più prudente aspettare che i tempi siano maturi. Adesso può aversi 7... ♕f6! 8. ♘bd2 ♘e7 (non 8... 0-0-0?, perché dopo 9. h×g4 h×g4 10. ♘h2 ♕h4 11. ♕×g4 il Bianco sta dando scacco!) 9. ♖e1 ♘g6 10. d4! ♗d6 (se 10... 0-0-0 allora 11. h×g4 h×g4 12. ♘h2 ♖×h2 13. ♕×g4+ ♔b8 14. ♔×h2 ♕×f2 15. ♖f1 ♕×d4 16. ♘b3, e l'attacco del Nero si esaurisce) 11. h×g4! h×g4 12. ♘h2 ♖×h2 (12... e×d4 13. e5! ♘×e5 14. ♘e4 ♕h4 15. ♘×d6+ c×d6 16. ♗f4+—) 13. ♕×g4 ♕h4 (il finale che scaturisce da 13... ♖h4 14. ♕f5! ♘e7 15. ♕×f6 g×f6 16. ♘f3 ♖h5 17. ♗e3 e poi g3, ♔g2, ♖h1, d×e5, ecc., è largamente superiore per il Bianco) 14. ♕×h4 ♖×h4 15. ♘f3 ♖h5 16. d×e5 ♘×e5 17. ♘×e5 ♗×e5 18. c3±. Il piano del Bianco consiste nel giocare g2-g3, ♔g2 e ♗e3, per poi cambiare le Torri sulla colonna 'h' e spingere in f4.

4) 5... ♕d6!? (una mossa divenuta di recente molto popolare) 6. d3 (le continuazioni 6. ♘a3 ♗e6 7. ♘g5 ♗d7 8. d3 f6 9. ♘c4 ♕e7 10. ♘f3 ♕f7∞ e 6. d4!? e×d4 7. ♘×d4 ♗d7 8. ♗e3 0-0-0 9. ♘d2 ♘h6! 10. h3 ♕g6 11. ♕f3 f5! 12. ♖ad1 f×e4 13. ♕×e4 ♘f5! portano entrambe a posizioni di difficile valutazione) 6... f6 7. ♗e3 c5 8. ♘bd2 ♗e6 9. ♘c4 ♕c6 10. ♘fd2

♘e7 11. a4 b6 12. f4 e×f4 13. ♗×f4 ♘g6 14. ♗g3 ♗d6 15. ♘×d6+ c×d6 16. ♘c4 ♖d8 17. ♘e3 0-0=, con il Nero che potrà scegliere se proseguire con b6-b5, d6-d5 o ♘e5.

6. d4

La passiva 6. ♘c3 ♗g4 7. h3 ♗h5 non può certo impensierire il Nero.

6... e×d4

Su 6... ♗g4 7. d×e5! ♕×d1 8. ♖×d1 f×e5 9. ♖d3! ♗d6 10. ♘bd2 b5 11. b4! ♘f6 12. ♗b2 ♘d7 13. c4± il Nero incontra qualche difficoltà a causa delle debolezze presenti nella sua struttura pedonale.

7. ♘×d4

Più energica di 7. ♕×d4 ♕×d4 8. ♘×d4 ♗d7 9. ♗e3 0-0-0 10. ♘c3 ♗b4 11. ♘de2 ♘e7=.

7... c5! 8. ♘b3 ♕×d1 9. ♖×d1 ♗g4!?

Una piccola finezza, per provocare l'apertura della diagonale a7-g1.

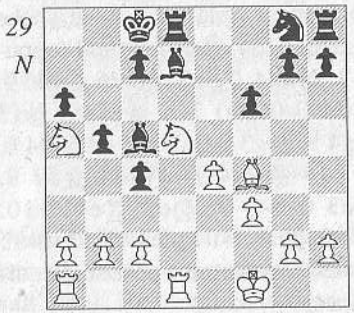
10. f3 ♗d7

L'alternativa è 10... ♗e6, con il possibile seguito 11. ♗e3 b6 12. a4 ♘e7 13. ♗f4 c4! 14. ♘d4 0-0-0 15. ♘c3 ♖×d4! 16. ♖×d4 ♘g6 17. ♗e3 ♗c5 18. ♔f2 ♗×d4 19. ♗×d4=.

11. ♗f4 0-0-0 12. ♘c3 c4 13. ♘a5!?

Dopo 13. ♘d4 ♘e7 14. ♖d2 ♘g6 15. ♗e3 ♗d6 il Nero ha sufficiente controgioco.

13... ♗c5+ 14. ♔f1 b5 15. ♘d5 *(29)*

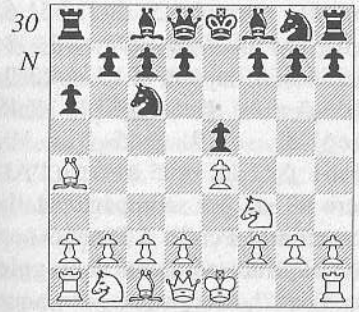


PIANI CONTRAPPOSTI

Attaccando bruscamente il pedone c7, il Bianco ha ravvivato un po' una partita che sembrava destinata a trascinarsi verso una stanca patta. Nella posizione del diagramma, Karpov (anche se per la verità si trattava di un torneo alla cieca!) continuò con **15... c6** 16. b4! ♗a7 17. ♗e3 (*successivamente si è appurato che il Bianco può entrare in complicazioni per lui vantaggiose giocando 17. ♘c7! ♗b8 18. ♘e6 ♗×f4 19. ♘×c6! ♖e8 20. ♘a7+ ♔b8 21. ♘×f4* – N.d.T.) 17... ♗×e3 18. ♘×e3 ♘e7, e non è chiaro se il Cavallo bianco in a5 crei fastidiose minacce o sia semplicemente fuori gioco. Un interessante sacrificio di pedone sembra invece essere **15... ♘e7!?**, e dopo 16. ♗×c7 ♘×d5 17. ♖×d5 ♔×c7 18. ♖×c5+ ♔b6 19. b4! (ma non 19. ♖d5 ♗e6! 20. ♖×d8 ♖×d8 21. b4 ♖d2, ed il Bianco rimane praticamente senza mosse) 19... c×b3 20. ♘×b3 il Nero può ottenere un buon compenso per il pedone sia con 20... a5 21. ♖c3 b4 22. ♖e3 ♗b5+ sia con 20... ♗e6 21. ♖c3 ♖c8!

Deviazioni

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 *(30)*



Con l'inserimento delle mosse a7-a6 e ♗a4, il Nero si è procurato un'utile opportunità aggiuntiva: ora infatti può decidere in qualsiasi momento di giocare b7-b5, per guadagnare spazio, liberare una nuova casa (b7) dove sviluppare eventualmente il suo Alfiere campochiaro, e – particolare tutt'altro che trascurabile – cacciare l'Alfiere bianco da a4. Normalmente, però, il Nero si riserva di spingere in b5 in un secondo tempo, per cui i seguiti più comuni sono la classica **4... ♘f6** e la Variante Steinitz ritardata con **4... d6**. Vediamo comunque alcune varianti minori che si incontrano di tanto in tanto:

1) **4... ♗c5 5. c3 b5 6. ♗b3 ♘f6 7. d4!? e×d4 8. 0-0 d5 9. e×d5 ♘×d5 10. ♖e1+ ♗e6 11. ♘g5 0-0 12. ♕d3! g6 13. ♖×e6 f×e6 14. ♕h3**, e la posizione nera è critica.

2) **4... b5 5. ♗b3 ♘a5**. A 5... ♗c5 segue 6. a4! ♖b8 7. a×b5 a×b5 8. 0-0 d6 9. c3, conquistando l'iniziativa. Se invece 5... ♗b7 allora 6. d4! e×d4 7. 0-0 ♗c5 8. c3!, ed il Bianco sta meglio, in quanto non va 8... d×c3? a causa di 9. ♗×f7+ e 10. ♕d5+. **6. 0-0** Il sacrificio 6. ♗×f7+ ♔×f7 7. ♘×e5+ ♔e7 8. d4 è senza dubbio interessante, ma non vale la pena prenderlo in considerazione, perché il Bianco ottiene ugualmente una posizione superiore continuando in modo molto più semplice e meno rischioso. **6... d6 7. d4 ♘×b3 8. a×b3 f6 9. ♘c3 ♗b7 10. ♘h4 ♕d7 11. ♘d5!?**, cui seguiranno c2-c4 e f2-f4, mettendo sotto pressione le catene pedonali del Nero.

3) **4... f5?! 5. d4!** Nella sezione dedicata al Gambetto Jänisch, abbiamo visto che 4. d4 non è una reazione consigliabile all'immediata 3... f5. Ma ora l'Alfiere si trova in a4 (una casa molto più sicura rispetto a b5), e tanto basta per trasformare questa spinta centrale da dubbia in quasi vincente! **5... e×d4** Dopo 5... f×e4 6. ♘×e5 ♕h4 7. 0-0 ♘×e5 8. d×e5 e3 9. ♘c3

(l'Alfiere a4 era in presa!) 9... exf2+ 10. ♔h1 il Bianco è pronto per aggredire l'avversario sulla colonna 'f' aperta, con mosse come ♕f3, ♗e3, ♘e4 e ♖xf2. **6. e5 ♗c5** Su 6... ♗b4+ 7. c3 dxc3 8. ♘xc3 ♘ge7 9. 0-0 d5 10. exd6 ♕xd6 11. ♕e2 0-0 12. ♗g5 ♗xc3 13. bxc3± i pezzi neri finiscono subito sotto attacco, e dopo ♖ad1 le prospettive del Bianco sembrano molto buone. **7. 0-0 ♘ge7 8. c3! dxc3 9. ♘xc3 d5** Chiaramente non 9... 0-0 per 10. ♗b3+ ♔h8 11. ♘g5 ♘xe5 12. ♘xh7 ♔xh7 13. ♕h5 matto! **10. ♗g5!!** Ed il Nero si trova di fronte a problemi insolubili. Ecco alcune analisi:

10... 0-0 11. ♘xd5!;

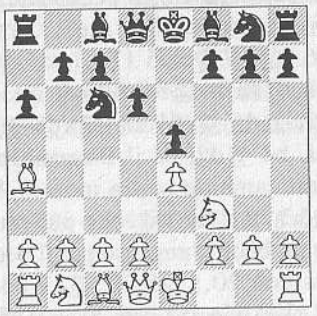
10... b5 11. ♘xb5 axb5 12. ♗xb5 ♗b7 13. ♖c1 h6 14. ♗xe7 ♕xe7 15. ♕xd5;

10... ♗e6 11. ♖c1 ♗a7 12. ♗xe7 ♔xe7 13. ♗xc6 bxc6 14. ♘a4, con l'idea ♘d4 e ♘c5, dopodiché il Nero è totalmente bloccato, mentre il Bianco ha via libera per dirigersi contro i pedoni c6 e c7 o contro il Re nemico;

10... ♔f8 11. ♖c1 ♗a7 12. ♗xc6 bxc6 13. ♘e2 c5 14. ♘f4 c6 15. b4!, e ora sia 15... c4 16. ♖xc4 sia 15... cxb4 16. ♖xc6! portano alla distruzione immediata della posizione nera!

9.2 (B) Variante Steinitz ritardata

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 d6 *(31)*



5. c3

Iniziamo con un esempio che ci aiuterà a capire i vantaggi che l'interpolazione di a7-a6 e ♗a4 procura al Nero rispetto alla Variante Steinitz normale: 5. d4?! b5! 6. ♗b3 ♘xd4 7. ♘xd4 exd4 8. ♕xd4? (si impone 8. c3 dxc3 9. ♕d5 ♗e6 10. ♕c6+ ♗d7 11. ♕d5 ♗e6) 8... c5 9. ♕d5 ♗e6 10. ♕c6+ ♗d7 11. ♕d5 c4–+, e l'Alfiere b3 sta per scomparire dalla scacchiera! Perciò il Bianco non può aspirare ad alcun vantaggio con 5. d4?!, ma esistono comunque un paio di alternative interessanti al tratto del testo:

1) 5. 0-0!? ♗g4 (a volte si gioca anche 5... ♘f6 6. ♗xc6+ bxc6 7. d4 ♘xe4 8. dxe5 ♗g4 9. exd6 ♗xd6 10. ♕e2 ♕e7 11. ♖e1 ♘c5 12. ♕xe7+ ♗xe7 13. ♘e5±, oppure 5... ♗d7 6. d4 b5 7. ♗b3 ♘xd4 8. ♘xd4 exd4 9. c3 dxc3 10. ♕h5 g6 11. ♕d5 ♗e6 12. ♕c6+ ♗d7 13. ♕xc3, ma il Bianco ci sembra ugualmente preferibile) 6. c3 ♕f6 7. ♗xc6+! bxc6 8. d4 ♘e7 9. ♘bd2 g5 10. ♖e1 ♘g6 11. ♕a4 ♗d7 12. dxe5 dxe5 13. ♘c4 g4 14. ♗g5! ♕e6 15. ♘fd2 h5 16. ♕b3 ♗c5 17. ♘a5!, e il Nero ha una posizione difficile.

2) 5. ♗xc6+ bxc6 6. d4 f6! 7. ♘c3 ♘e7 8. ♗e3 ♘g6 9. ♕e2 ♗e7 10. 0-0-0 ♗d7 11. h4 h5 12. ♘e1 ♕b8! 13. g3 ♕b4 14. f3 ♖b8 15. ♘d3 ♕c4 16. dxe5 ♘xe5, con gioco poco chiaro. In questa variante è degno di nota il tragitto percorso dalla Donna nera: ♕d8-b8-b4, e poi ♖b8 (una manovra molto più redditizia di quanto non lo sarebbe stata ♖b8 seguita da ♕d8-c8-b7).

5... ♗d7

Se il Nero va in cerca di complicazioni con 5... f5!?, al Bianco conviene imprimere alla partita un carattere posizionale: 6. exf5! ♗xf5 7. 0-0 ♗d3 8. ♖e1 ♗e7 (8... e4 9. ♕b3!? ♖b8 – 9... b5 10. c4! – 10. ♘d4 ♘e7 11. c4±, e si minaccia non solo 12. ♘e6 ma anche 12. ♘xc6 bxc6 13. ♗xc6+! ♘xc6 14. ♕xd3) 9. ♗c2 ♗xc2 10. ♕xc2 ♘f6 11. d4 0-0 (dopo 11... exd4 12. cxd4 0-0 13. ♘c3 d5 14. ♗g5± il Bianco potrà continuare con ♖ad1, ♘e5, ♕b3) 12. d5! (bisogna fare attenzione a non lasciar uscire il genietto dalla bottiglia: su 12. dxe5 ♘xe5 13. ♘xe5 dxe5 14. ♖xe5? ♘g4 15. ♖e2 ♗c5, con l'idea ♕h4, lo spiritello maligno costringe le forze bianche a capitolare) 12... e4 (12... ♘b8 13. ♘g5 ♕c8 14. c4 permette al Cavallo g5 di installarsi in e6) 13. ♘g5 ♘e5 14. ♘e6 ♕d7, e ora il Bianco deve evitare 15. ♘xf8?, in quanto 15... ♕g4! lascia al Nero un forte attacco. Secondo un'analisi del GM indiano Anand, invece, la continuazione corretta è 15. ♘d2! ♖fc8 16. ♘xe4 ♘xd5 17. ♘4g5 ♗xg5 18. ♘xg5±.

6. d4 g6

Il Nero può adottare anche un altro piano, piuttosto contorto ma a suo modo efficace: 6... ♘ge7 7. ♗b3 h6 8. ♘bd2 ♘g6 9. ♘c4 ♗e7 10. ♘e3 ♗g5 11. ♘xg5 hxg5 12. g3 exd4 13. cxd4 ♔f8, e nel prosieguo della partita Portisch (che conduceva i pezzi neri) ottenne un forte controgioco con ♗h3, ♕d7 e ♖e8, riuscendo alla lunga ad aggiudicarsi il punto. Una risposta più incisiva contro 6... ♘ge7 dovrebbe comunque essere 7. d5!, rientrando in posizioni di gioco chiuso caratteristiche della Partita di Donna: ad esempio 7... ♘b8 8. c4 ♘g6 9. h4!? ♗e7 10. h5 ♘h4 11. ♘xh4 ♗xh4 12. ♗xd7+ ♘xd7 13. ♕g4 ♗f6 14. ♘c3±. Oltre ad avere un chiaro vantaggio di spazio, infatti, il Bianco si prepara ad occupare l'avamposto f5 con il suo Cavallo grazie alla manovra ♘c3-d1-e3-f5.

7. 0-0 ♗g7 8. ♖e1!

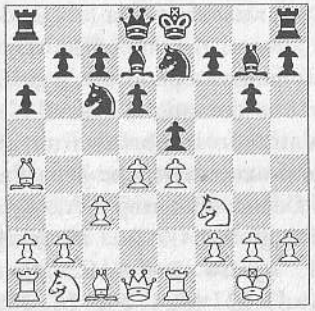
La più precisa: perché consentire al Nero di sviluppare il Cavallo g8 in f6? Invece dopo 8. dxe5 ♘xe5 9. ♘xe5 dxe5 10. f4 ♗xa4!? 11.

♕×a4+ b5 12. ♕b3 e×f4 13. ♗×f4 ♘f6 14. ♘d2 0-0 15. ♖ae1 ♘g4! la posizione è pari, e anche su 8. ♗e3 ♘f6! 9. ♗c2 0-0 10. h3 ♘h5! 11. ♘bd2 ♘f4, seguita da ♕f6 e ♖ad8, il Nero sta bene.

8... ♘ge7*(32)*

Adesso invece 8... ♘f6? non va per 9. ♗×c6 ♗×c6 10. d×e5 ♘×e4 (10... d×e5 11. ♕×d8+ ♖×d8 12. ♘×e5 ♗×e4 13. f3±) 11. e×d6 ♕×d6 12. ♕×d6 c×d6 13. ♘g5 0-0 14. ♖×e4! ♗×e4 15. ♘×e4 ♖fe8 16. ♘bd2 d5 17. ♘g3 ♖e1+ 18. ♘gf1 seguita da ♘b3 e ♗e3, impedendo al Nero di valorizzare l'inchiodatura sull'ultima traversa.

32
B



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco è di fronte a un bivio. Una possibilità (suggerita da Capablanca) consiste nel liquidare la tensione al centro: **9. ♗e3** 0-0 10. d×e5 ♘×e5 11. ♘×e5 ♗×e5 12. ♗b3 ♘c6 13. ♘d2 ♗g7 14. ♘f3 h6 15. ♘d4, ed il Bianco ha sicuramente una maggiore libertà di movimento, ma non esistono veri e propri difetti nello schieramento nero. L'altra possibilità, che prevede la chiusura del centro, è stata recentemente sperimentata da Judit Polgar: **9. d5!?** ♘b8 10. ♗×d7+ ♘×d7 11. ♗e3! (bisogna assolutamente completare la manovra ♗e3 e ♘fd2 prima che il Nero abbia il tempo di spingere in h6 e poi in f5; in questo modo diventerà possibile sostenere il pedone e4 con un altro pedone giocando f2-f3) 11... h6 (11... f5? 12. ♘g5) 12. ♘fd2 0-0 13. c4 f5 14. f3. La struttura pedonale che si è così formata ricorda da vicino la Difesa Est-Indiana e, proprio come in quell'apertura, il Bianco cercherà di sfondare sull'ala di Donna con ♘c3, b2-b4 e c4-c5, mentre il Nero tenterà di azionare una valanga di pedoni sul lato di Re. Nel complesso la posizione del Bianco appare comunque più armoniosa – basti confrontare l'attività del suo Alfiere camposcuro con quella del suo collega nero.

Deviazioni

Nel nostro viaggio verso la variante principale, dopo **1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4** siamo finalmente giunti alla fermata successiva, cioè **4... ♘f6**. Adesso il Bianco risponde quasi sempre **5. 0-0**, ma esistono alcune altre opzioni a sua disposizione che è bene conoscere:

1) 5. d3 d6 (oppure 5... b5 6. ♗b3 ♗e7 7. c3 d5 8. ♕e2 d×e4 9. d×e4 0-0=; il Nero proseguirà probabilmente con ♗d6, ♘e7 e ♗b7. Se invece 5... ♗c5 è interessante 6. ♗e3!?) 6. c3 g6 7. 0-0 ♗g7 8. ♖e1 0-0=.

2) 5. ♘c3 b5 6. ♗b3 ♗e7 7. 0-0 d6 8. ♘d5!? ♘a5 (è sconsigliabile 8... ♘×e4?! a causa di 9. d4!) 9. ♘×e7 ♕×e7 10. d4 ♗b7 11. ♗g5 0-0 12. d×e5 d×e5=, ed il Nero non ha problemi di sorta.

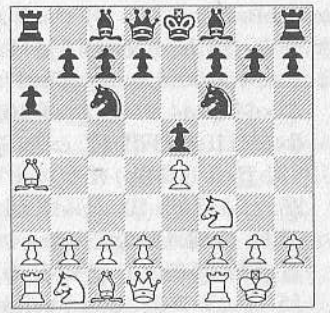
3) 5. ♕e2 b5 6. ♗b3 ♗c5 7. a4 ♖b8 8. a×b5 a×b5 9. ♘c3 0-0 e ora, anziché andare a caccia di un pedone indigesto con 10. ♘×b5? d5! 11. e×d5 e4 12. ♘g5 ♘b4!, il Bianco farebbe bene ad accontentarsi della parità dopo 10. d3 d6 11. ♗g5 ♗b4 12. 0-0 ♗×c3 13. b×c3 h6 14. ♗h4 ♕e7.

4) 5. ♗×c6 d×c6 6. d3 ♗d6 7. ♘bd2 ♗e6 8. ♕e2 ♘h5!? 9. ♘c4 ♗×c4 10. d×c4 ♕f6, con gioco pari.

5) 5. d4!? ♘×e4?! (è dubbia anche 5... ♘×d4 6. ♘×d4 e×d4 7. e5 ♘e4 8. ♕×d4 ♘c5 9. ♘c3 ♗e7 10. ♕g4! 0-0 11. ♗h6 ♘e6 12. ♗b3! ♗g5 13. ♗×g5 ♕×g5 14. ♕×g5 ♘×g5 15. ♘d5, ed il Bianco potrà incrementare il suo vantaggio ricorrendo semplicemente a mosse naturali come 0-0-0, ♖he1 e f4) 6. ♕e2 b5 7. ♕×e4 d5 8. ♕e3 b×a4 9. ♘×e5 ♘×e5 10. 0-0!? ♗e6 11. d×e5 ♕d7 12. ♘c3 ♗b4 13. ♕g3 0-0 14. ♗h6 f6 15. ♗f4 c5 16. ♖ad1, con leggero vantaggio del Bianco. Migliore di 5... ♘×e4?! sarebbe però stata 5... e×d4, e ora 6. e5 ♘e4 7. 0-0 ♘c5! porta ad una posizione pari, mentre 6. 0-0 ♗e7! rientra in una variante – anch'essa piuttosto equilibrata – che viene normalmente raggiunta dopo 5. 0-0 ♗e7 6. d4 e×d4, e su cui torneremo nel prossimo paragrafo dedicato alle 'Deviazioni'!

Passiamo dunque ad esaminare gli sviluppi di **5. 0-0** *(33)*.

33
N



Oltre a **5... ♘×e4** (la Variante aperta) e a **5... ♗e7** (la principale), il Nero può anche avviarsi su qualche sentiero meno esplorato giocando una delle seguenti mosse:

a) **5... d6**, con un immediato rientro nella Steinitz ritardata.

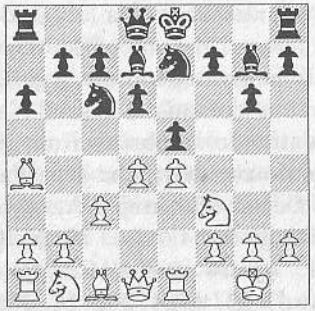
b) **5... ♗c5** 6. ♘×e5!? (la teoria giudica positivamente per il Bianco la più tranquilla 6. c3 ♘×e4 7. d4 ♗b6 8. ♖e1 f5 9. ♘bd2 0-0 10. ♘×e4 f×e4 11. ♖×e4, ma in realtà dopo 11... d6 12. d×e5 ♗f5 il Nero non è affatto privo di controgioco) 6... ♘×e5 7. d4 ♘×e4 8. ♖e1 ♗e7 9. ♖×e4 (9. d×e5 ♘c5 10. ♘c3 ♘×a4 11. ♘×a4 0-0 12. ♗f4 lascia ugualmente il Bianco in leggero vantaggio, a causa della debolezza del pedone arretrato in d7) 9... ♘g6 10. c4 0-0 11. ♘c3 f5 (11... c6 12.

♕×a4+ b5 12. ♕b3 e×f4 13. ♗×f4 ♘f6 14. ♘d2 0-0 15. ♖ae1 ♘g4! la posizione è pari, e anche su 8. ♗e3 ♘f6! 9. ♗c2 0-0 10. h3 ♘h5! 11. ♘bd2 ♘f4, seguita da ♕f6 e ♖ad8, il Nero sta bene.

8... ♘ge7*(32)*

Adesso invece 8... ♘f6? non va per 9. ♗×c6 ♗×c6 10. d×e5 ♘×e4 (10... d×e5 11. ♕×d8+ ♖×d8 12. ♘×e5 ♗×e4 13. f3±) 11. e×d6 ♕×d6 12. ♕×d6 c×d6 13. ♘g5 0-0 14. ♖×e4! ♗×e4 15. ♘×e4 ♖fe8 16. ♘bd2 d5 17. ♘g3 ♖e1+ 18. ♘gf1 seguita da ♘b3 e ♗e3, impedendo al Nero di valorizzare l'inchiodatura sull'ultima traversa.

32
B



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco è di fronte a un bivio. Una possibilità (suggerita da Capablanca) consiste nel liquidare la tensione al centro: **9. ♗e3** 0-0 10. d×e5 ♘×e5 11. ♘×e5 ♗×e5 12. ♗b3 ♘c6 13. ♘d2 ♗g7 14. ♘f3 h6 15. ♘d4, ed il Bianco ha sicuramente una maggiore libertà di movimento, ma non esistono veri e propri difetti nello schieramento nero. L'altra possibilità, che prevede la chiusura del centro, è stata recentemente sperimentata da Judit Polgar: **9. d5!?** ♘b8 10. ♗×d7+ ♘×d7 11. ♗e3! (bisogna assolutamente completare la manovra ♗e3 e ♘fd2 prima che il Nero abbia il tempo di spingere in h6 e poi in f5; in questo modo diventerà possibile sostenere il pedone e4 con un altro pedone giocando f2-f3) 11... h6 (11... f5? 12. ♘g5) 12. ♘fd2 0-0 13. c4 f5 14. f3. La struttura pedonale che si è così formata ricorda da vicino la Difesa Est-Indiana e, proprio come in quell'apertura, il Bianco cercherà di sfondare sull'ala di Donna con ♘c3, b2-b4 e c4-c5, mentre il Nero tenterà di azionare una valanga di pedoni sul lato di Re. Nel complesso la posizione del Bianco appare comunque più armoniosa – basti confrontare l'attività del suo Alfiere camposcuro con quella del suo collega nero.

Deviazioni

Nel nostro viaggio verso la variante principale, dopo **1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4** siamo finalmente giunti alla fermata successiva, cioè **4... ♘f6**. Adesso il Bianco risponde quasi sempre **5. 0-0**, ma esistono alcune altre opzioni a sua disposizione che è bene conoscere:

1) 5. d3 d6 (oppure 5... b5 6. ♗b3 ♗e7 7. c3 d5 8. ♕e2 d×e4 9. d×e4 0-0=; il Nero proseguirà probabilmente con ♗d6, ♘e7 e ♗b7. Se invece 5... ♗c5 è interessante 6. ♗e3!?) 6. c3 g6 7. 0-0 ♗g7 8. ♖e1 0-0=.

2) 5. ♘c3 b5 6. ♗b3 ♗e7 7. 0-0 d6 8. ♘d5!? ♘a5 (è sconsigliabile 8... ♘×e4?! a causa di 9. d4!) 9. ♘×e7 ♕×e7 10. d4 ♗b7 11. ♗g5 0-0 12. d×e5 d×e5=, ed il Nero non ha problemi di sorta.

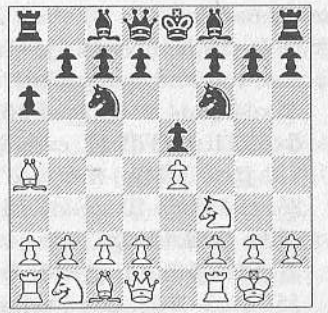
3) 5. ♕e2 b5 6. ♗b3 ♗c5 7. a4 ♖b8 8. a×b5 a×b5 9. ♘c3 0-0 e ora, anziché andare a caccia di un pedone indigesto con 10. ♘×b5? d5! 11. e×d5 e4 12. ♘g5 ♘b4!, il Bianco farebbe bene ad accontentarsi della parità dopo 10. d3 d6 11. ♗g5 ♗b4 12. 0-0 ♗×c3 13. b×c3 h6 14. ♗h4 ♕e7.

4) 5. ♗×c6 d×c6 6. d3 ♗d6 7. ♘bd2 ♗e6 8. ♕e2 ♘h5!? 9. ♘c4 ♗×c4 10. d×c4 ♕f6, con gioco pari.

5) 5. d4!? ♘×e4?! (è dubbia anche 5... ♘×d4 6. ♘×d4 e×d4 7. e5 ♘e4 8. ♕×d4 ♘c5 9. ♘c3 ♗e7 10. ♕g4! 0-0 11. ♗h6 ♘e6 12. ♗b3! ♗g5 13. ♗×g5 ♕×g5 14. ♕×g5 ♘×g5 15. ♘d5, ed il Bianco potrà incrementare il suo vantaggio ricorrendo semplicemente a mosse naturali come 0-0-0, ♖he1 e f4) 6. ♕e2 b5 7. ♕×e4 d5 8. ♕e3 b×a4 9. ♘×e5 ♘×e5 10. 0-0!? ♗e6 11. d×e5 ♕d7 12. ♘c3 ♗b4 13. ♕g3 0-0 14. ♗h6 f6 15. ♗f4 c5 16. ♖ad1, con leggero vantaggio del Bianco. Migliore di 5... ♘×e4?! sarebbe però stata 5... e×d4, e ora 6. e5 ♘e4 7. 0-0 ♘c5! porta ad una posizione pari, mentre 6. 0-0 ♗e7! rientra in una variante – anch'essa piuttosto equilibrata – che viene normalmente raggiunta dopo 5. 0-0 ♗e7 6. d4 e×d4, e su cui torneremo nel prossimo paragrafo dedicato alle 'Deviazioni'!

Passiamo dunque ad esaminare gli sviluppi di **5. 0-0** *(33)*.

33
N



Oltre a **5... ♘×e4** (la Variante aperta) e a **5... ♗e7** (la principale), il Nero può anche avviarsi su qualche sentiero meno esplorato giocando una delle seguenti mosse:

a) **5... d6**, con un immediato rientro nella Steinitz ritardata.

b) **5... ♗c5** 6. ♘×e5!? (la teoria giudica positivamente per il Bianco la più tranquilla 6. c3 ♘×e4 7. d4 ♗b6 8. ♖e1 f5 9. ♘bd2 0-0 10. ♘×e4 f×e4 11. ♖×e4, ma in realtà dopo 11... d6 12. d×e5 ♗f5 il Nero non è affatto privo di controgioco) 6... ♘×e5 7. d4 ♘×e4 8. ♖e1 ♗e7 9. ♖×e4 (9. d×e5 ♘c5 10. ♘c3 ♘×a4 11. ♘×a4 0-0 12. ♗f4 lascia ugualmente il Bianco in leggero vantaggio, a causa della debolezza del pedone arretrato in d7) 9... ♘g6 10. c4 0-0 11. ♘c3 f5 (11... c6 12.

d5!) 12. ♖e2 f4 13. f3 d6 14. ♗c2!±, e vi sono diversi punti vulnerabili nella posizione nera: ad esempio la casa e6 e il pedone f4.

c) **5... b5!?** 6. ♗b3 ♗b7. Questa è la Variante di Arcangelo, che sta riscuotendo sempre maggiori consensi negli ultimi anni. Vediamo una alla volta le possibili risposte del Bianco:

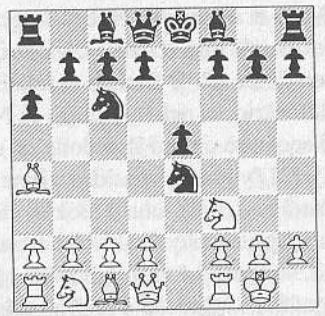
1) 7. ♘g5? d5! 8. e×d5 ♘d4∓.
2) 7. d4 ♘×d4 8. ♗×f7+!? (8. ♘×d4 e×d4 9. e5 ♘e4 10. c3 d×c3 11. ♕f3 d5 12. e×d6 ♕f6 13. ♖e1 0-0-0∞) 8... ♔×f7 9. ♘×e5+ ♔g8 10. ♕×d4 c5 11. ♕d1 ♕e8 12. ♘f3 ♕×e4 13. ♗g5!? ♕f5 14. ♗×f6 ♕×f6 15. ♘c3 ♖d8, con posizione complessa.
3) 7. d3 ♗d6 (una mossa esteticamente innaturale, ma probabilmente la migliore a disposizione del Nero: poiché dopo 0-0 e ♖e8 l'Alfiere dovrà comunque tornare in f8, nel frattempo tanto vale utilizzarlo per sostenere il centro) 8. a4 0-0 9. ♘c3 b4 10. ♘e2 ♘a5 11. ♗a2 h6 12. ♘g3 ♖e8 13. h3 ♗f8 14. ♘h2 d5! 15. ♕f3 c5 16. ♘g4 ♖e6! 17. ♘e3 b3! 18. c×b3 ♖b6, e la manovra della Torre lungo la 6ª traversa ha permesso al Nero di ottenere un gioco molto attivo.
4) 7. ♘c3 ♗e7 8. d3 0-0 9. ♗d2!? (per scoraggiare ♘c6-a5!) 9... d6 10. ♘d5!? ♘d7 11. a4 ♘c5!, con possibilità per entrambi i giocatori.
5) 7. c3 ♘×e4 8. d4 ♗e7 (in una partita del giovanissimo Peter Leko si è avuto invece 8... ♘a5 9. ♗c2 e×d4 10. ♘×d4 c5 11. ♘f5 ♕f6 12. ♘d2 – una novità di Zoltan Almasi, altra grande promessa dello scacchismo ungherese! – 12... d5 13. ♘×e4 d×e4 14. ♘g3 ♗e7 15. ♘×e4 ♕c6 16. ♕h5!, ed il Nero non può arroccare, dal momento che a 16... 0-0? seguirebbe 17. ♘f6+ e 18. ♕×h7 matto) 9. ♖e1 (9. ♕e2 d5 10. d×e5 0-0 11. ♖d1 ♘a5 12. ♗c2 ♕c8!∞) 9... d5 10. d×e5 ♘a5 11. ♗c2 0-0 12. ♘bd2 ♘c4!?, e il Nero sembra avere una partita soddisfacente.
6) 7. ♖e1 ♗c5 8. c3 (8. ♘×e5? ♘×e5 9. d4 ♘fg4! 10. d×c5 ♕h4−+) 8... d6 9. d4 ♗b6 10. ♗g5 (10. ♗e3 0-0 11. ♘bd2 h6 12. h3 ♖e8 13. d5 ♘a5 14. ♗×b6 c×b6 15. ♗c2 ♘c4 16. ♖b1∞) 10... h6 11. ♗h4 g5!? 12. ♗g3 0-0, e ora sia 13. a4 e×d4!? 14. c×d4 ♖e8 15. e5 d×e5 16. d×e5 ♕×d1 17. ♖×d1 ♘e4! sia 13. ♕d3 ♘h5 14. ♘bd2 ♕f6 15. ♗d5 ♖ae8 16. a4 ♘×g3 17. h×g3 e×d4 18. a×b5 a×b5 19. ♗×c6 ♗×c6 20. ♘×d4 ♗d7 danno vita a situazioni interessanti, in cui tanto il Bianco quanto il Nero hanno ancora parecchie frecce al loro arco.

9.2 (C) Variante Aperta

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♘×e4 *(34)*

Il motivo per cui questa variante si chiama 'aperta' è facilmente intuibile: essa conduce a posizioni molto meno chiuse rispetto alla consueta 5... ♗e7.

34 B



6. d4

L'unico modo di lottare per l'iniziativa. Come vedremo, infatti, questa spinta consente al Bianco di riprendere in e5 di pedone, togliendo alla struttura pedonale il suo carattere simmetrico e assicurandosi un buon vantaggio di spazio sia al centro sia sul lato di Re. Al contrario, dopo 6. ♖e1 ♘c5 7. ♘×e5 ♗e7 8. ♗×c6 d×c6 9. d4 ♘e6 10. ♗e3 0-0 11. f4 f6 12. ♘f3 ♗d6 il Nero non ha nulla da temere.

6... b5

Le alternative non sono del tutto convincenti:

1) 6... e×d4 7. ♖e1 d5 8. ♘×d4 ♗d6!? 9. ♘×c6 ♗×h2+ 10. ♔h1 ♕h4 11. ♖×e4+! d×e4 12. ♕d8+! ♕×d8 13. ♘×d8+ ♔×d8 14. ♔×h2±; al termine di questa fase tattica il Nero è ben messo sul piano materiale (una Torre e due pedoni sono almeno equivalenti a due pezzi leggeri), ma ha qualche problema di natura posizionale. Infatti il suo Re ed il pedone e4 finiranno nel mirino dei pezzi bianchi non appena questi ultimi saranno entrati in gioco.

2) 6... ♗e7 7. ♖e1 f5 8. d×e5 0-0 9. ♗b3+ ♔h8 10. ♗d5 (10. ♘c3!?) 10... ♘c5 11. ♘c3±; il Nero versa in ritardo di sviluppo ed il 'buco' in d5 è abbastanza preoccupante.

7. ♗b3 d5

A 7... e×d4 segue 8. ♖e1 d5 9. ♘c3! ♗e6 (9... d×c3 10. ♗×d5 ♗b7 11. ♗×e4! ♗e7 12. ♕e2+−) 10. ♘×e4 d×e4 11. ♖×e4 ♗e7 12. ♗×e6 f×e6 13. ♘×d4 e5 14. ♕h5+ g6 15. ♘×c6, ed il Nero si ritrova con un finale perso.

8. d×e5

Inferiori sono 8. a4 ♘×d4! 9. ♘×d4 e×d4 10. a×b5 ♗c5 e 8. ♘×e5 ♘×e5 9. d×e5 c6 10. ♗e3 ♗e7 11. ♘d2 ♘×d2 12. ♕×d2 0-0: in entrambi i casi il Nero pareggia agevolmente il gioco.

8... ♗e6 9. c3!?

Una mossa che realizza due obiet-

tivi in un colpo solo: il Bianco rafforza il controllo della casa d4 e allo stesso tempo crea una ritirata per l'Alfiere b3. Ecco una breve rassegna delle altre possibilità:

1) 9. a4 b4! 10. a5 ♘c5 11. ♗g5 ♕d7 (dopo 11... ♗e7? 12. ♗×e7 ♘×e7 13. ♕d4 il lato di Donna del Nero inizia a scricchiolare) 12. ♘bd2 h6 13. ♗h4 ♗e7 14. ♗×e7 ♘×e7 e poi 15... 0-0=.

2) 9. ♗e3 ♗e7 (9... ♗c5!?) 10. ♘bd2 ♘c5 11. c3 ♗g4 12. ♗c2 ♘e6 13. ♕b1 ♗h5! e quindi 14... ♗g6=.

3) 9. ♕e2: la Donna libera la casa d1 a beneficio della Torre. Può seguire 9... ♗e7 10. ♖d1 0-0 11. c4 b×c4 12. ♗×c4 ♗c5 13. ♗e3 ♗×e3 14. ♕×e3 ♕b8! 15. ♗b3 ♘a5 16. ♘e1 ♘×b3 17. a×b3 f5!∞.

4) 9. ♘bd2!? ♘c5 10. c3 ♗g4!? (10... ♗e7 rientra in posizioni che derivano solitamente da 9. c3, mentre 10... d4 dà adito a grandi complicazioni: 11. ♘g5! ♕×g5 12. ♕f3 ♗d7 13. ♗×f7+ ♔e7 14. ♗d5 ♘×e5 15. ♕e2 d3 16. ♕e1 c6 17. f4 ♕h6 18. ♗f3! ♔d8 19. f×e5, e il Re nero, costretto a vagare in mezzo alla scacchiera, non si trova certo a proprio agio) 11. h3 ♗h5 12. ♗c2 ♘e6, ed il Nero si accinge a terminare lo sviluppo con mosse quali ♗e7, 0-0 e ♗g6.

9... ♗c5

Le due principali alternative sono più o meno equivalenti al tratto del testo:

1) 9... ♘c5 10. ♗c2 ♗g4 11. ♖e1 ♗e7 (11... d4?! sarebbe prematura a causa di 12. h3! ♗h5 13. e6! f×e6 14. c×d4 ♗×f3 15. ♕×f3 ♘×d4 16. ♕h5+, con vantaggio del Bianco) 12. ♘bd2 ♕d7 (ora invece 12... d4!? porta ad un gioco molto interessante: il seguito critico è 13. h3! ♗h5 14. ♘b3 d3 15. ♗b1 ♘×b3 16. a×b3 ♗g6 17. ♗e3 0-0 18. ♗d4!? ♘×d4 19. c×d4 ♗b4, e il pedone debole nero si sottrarrà alla cattura avanzando con 20... d2. Il Bianco cercherà di catturarlo, e nel frattempo il Nero si accanirà contro il pedone d4) 13. ♘f1!? (viene in considerazione anche 13. ♘b3!?, con l'idea di prendere possesso di d4. In caso di 13... ♘e6 14. h3 ♗h5 15. ♗f5 ♘cd8 16. ♗e3 a5 17. ♗c5 a4 18. ♗×e7 ♕×e7 19. ♘bd4! ♘×d4?! 20. c×d4 ♘e6 21. g4! ♗g6 22. ♖c1!± la strategia del Bianco si rivela giustificata, mentre si avverano tutti i peggiori incubi del Nero: un pedone 'c' arretrato su colonna aperta, il punto c5 in mano al Bianco, l'ala di Re tenuta sotto chiave. Un probabile miglioramento rispetto a 19... ♘×d4?! è però dato da 19... a3!? 20. b3 c6) 13... ♖d8 14. ♘e3 ♗h5 15. b4 ♘e6 16. g4!? ♗g6 17. ♘f5 0-0 18. a4 d4!?∞, con posizione confusa e di difficile valutazione.

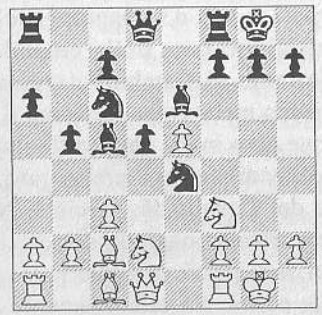
2) 9... ♗e7 10. ♗e3 (se 10. ♕e2 0-0 11. ♖d1 ♘c5 12. ♗c2 ♗g4!? 13. b4 ♘a4 14. ♗f4 ♕d7!? 15. ♕d3 g6 16. ♕×d5 ♕×d5 17. ♖×d5 ♘b6 18. ♖d1 ♖ad8 il Nero ha un ottimo compenso per il pedone sacrificato; apparentemente forte è invece 10. ♘bd2 0-0 11. ♗c2 f5?! 12. ♘b3 ♕d7 13. ♘fd4 ♘×d4 14. ♘×d4 c5 15. ♘×e6 ♕×e6 16. f3 ♘g5 17. a4!±, ed il Bianco minaccia di disintegrare il fragile schieramento nero sull'ala di Donna. Tuttavia il Nero può sostituire l'avventata 11... f5?! con 11... ♗f5!?, ottenendo una notevole attività per i suoi pezzi dopo 12. ♘d4 ♘×d4 13. c×d4 f6!? 14. f4 f×e5 15. f×e5 ♕d7!) 10... ♕d7!? 11. ♘bd2 ♖d8 12. ♖e1 0-0 13. ♗c2, e ora 13... f5 14. e×f6 ♘×f6 15. ♕b1 h6, come pure 13... ♘×d2!? 14. ♕×d2 ♗f5 15. ♖ad1 ♖fe8 16. h3 ♕e6, porta ad un mediogioco complesso in cui si preannuncia una lotta senza mezzi termini, aperta a qualsiasi risultato.

10. ♘bd2

Su 10. ♕e2 0-0 11. ♗e3 il Nero si procura un valido controgioco con 11... f6! 12. e×f6 ♕×f6 13. ♘bd2 ♗d6.

10... 0-0 11. ♗c2 *(35)*

35
N



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco vuole sbarazzarsi del Cavallo e4, mentre il Nero può scegliere se sostenerlo o accettare di cambiarlo. Ad esempio:

1) **11... ♘×d2?!** 12. ♕×d2 (12. ♗×d2?! permette 12... d4!) 12... f6 13. e×f6 ♖×f6 14. ♘g5 ♗f5 15. a4! ♘e7 16. ♗×f5 ♘×f5 17. ♕d3±. Il Nero sta male, perché a 17... h6 seguirebbe 18. a×b5 h×g5 19. ♗×g5 con attacco travolgente del Bianco.

2) **11... ♘×f2!?** 12. ♖×f2 f6 13. e×f6 ♗×f2+ 14. ♔×f2 ♕×f6 15. ♘f1 ♘e5 16. ♗e3 ♖ae8 17. ♗c5 ♘×f3 18. g×f3 ♖f7 19. ♔g2 e il Bianco, che ha due pezzi leggeri contro Torre e pedone, dovrebbe essere leggermente preferibile. Questo particolare rapporto di forze lo spingerà probabilmente a cercare la vittoria in un mediogioco tattico, magari passando all'attacco dopo aver resistito al *forcing* del Nero, mentre un eventuale finale lo vedrebbe meno favorito.

3) **11... ♗f5!?** 12. ♘b3 ♗g6!? (12... ♗g4 13. h3 ♗h5 14. g4! ♗g6 15. ♗×e4 d×e4 16. ♘×c5 e×f3 17. ♗f4±) 13. ♘fd4 ♗×d4 14. ♘×d4 ♕d7, e adesso sia 15. a4 ♘×e5 16. f4 ♘c6 17. ♘×c6 ♕×c6 18. f5 ♕c5+ 19. ♕d4 ♗h5 20. ♗f4 ♕c6 (secondo un'analisi di Judit Polgar) sia 15. f4 ♘×d4 16. c×d4 f6! 17. ♗e3 ♖ad8 18. ♕e2 ♔h8 19. ♖ac1 c6 permettono al Nero di raggiungere la parità.

4) **11... f5** 12. ♘b3 ♗b6 13. ♘fd4 ♘×d4 14. ♘×d4 ♗×d4 15.

♕×d4 (nella variante 15. c×d4 f4! 16. f3 ♘g3! 17. h×g3 f×g3 18. ♕d3! ♗f5 19. ♕×f5 ♖×f5 20. ♗×f5 ♕h4 21. ♗h3 ♕×d4+ 22. ♔h1 ♕×e5 si viene a formare uno squilibrio materiale davvero inconsueto: il Bianco ha una Torre e due pezzi leggeri contro la Donna e tre pedoni del Nero. I teorici studiano questa posizione ormai da decenni, ma invano: il giudizio finale rimane quello di 'gioco incerto'!) 15... c5 16. ♕d1 h6!? (adesso non funziona più 16... f4 17. f3 ♘g3? 18. h×g3 f×g3 19. ♕d3, poiché a 19... ♕h4 segue 20. ♕×h7+, mentre 19... ♗f5 20. ♕×f5 ♖×f5 21. ♗×f5 ♕h4 22. ♗h3 lascia il Bianco in vantaggio virtualmente decisivo. Migliore di 17... ♘g3? è comunque 17... ♘g5 18. a4 b4 19. c×b4 c4! 20. b3! d4! 21. b×c4 ♗×c4 22. ♗b3 ♕d5, con un certo compenso per il pedone in meno) 17. h3 ♘g5 18. ♗e3 ♖c8 19. ♕d2, e ora il Nero può proseguire con 19... a5 20. ♖ad1 ♕e7 oppure con 19... d4!? 20. c×d4 c×d4 21. ♗f4 (21. ♗×d4? ♖×c2) 21... ♕c7!?.

Siamo stati costretti a condensare in poche pagine l'immensa quantità di teoria esistente sulla Variante aperta, ma ci auguriamo di aver ugualmente convinto i lettori che questo è uno dei sistemi più affascinanti di tutta la Partita Spagnola, dato che la presenza di un centro aperto porta quasi sempre a mediogiochi combattuti e a posizioni dinamiche.

Deviazioni

Dopo **1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7** siamo giunti ad un bivio cruciale. Possiamo continuare a percorrere la strada maestra con **6. ♖e1**, ma se vogliamo allontanarcene abbiamo solo l'imbarazzo della scelta:

1) **6. c3?!** ♘×e4 7. ♖e1 ♘c5 8. ♘×e5 ♘×e5 9. ♖×e5 ♘×a4 10. ♕×a4 0-0 11. d4 ♗f6, e in questa posizione l'unico giocatore che può ambire ad un qualche vantaggio è il Nero, grazie alla sua forte coppia degli Alfieri.

2) **6. d3** b5 7. ♗b3 d6 8. a4 ♗d7!? (meritano un cenno anche 8... ♗b7 9. ♘c3 ♘a5 10. ♗a2 b4 11. ♘d5 ♗×d5 12. e×d5 ♖b8! e 8... ♗g4 9. c3 0-0, con gioco equilibrato in entrambi i casi) 9. c3 0-0 10. ♘bd2 ♘a5 11. ♗c2 c5 12. ♖e1 ♕c7 13. ♘f1 b4! 14. ♗g5 ♖ab8 15. ♘e3 ♗e6=; il Nero sta guadagnando via via sempre maggiore spazio sull'ala di Donna.

3) **6. ♗×c6** d×c6 (ma non 6... b×c6? 7. ♘×e5 ♘×e4 8. ♕g4 ♘d6 9. ♕×g7 ♗f6 10. ♖e1! ♗×g7 11. ♘g6+ ♕e7 12. ♘×e7+−) 7. d3, raggiungendo la posizione-base della cosiddetta Variante di Cambio ritardata. Il Bianco mette sotto pressione il pedone nero in e5, che è difficilmente difendibile per l'infelice posizione del Cavallo f6; perciò il Nero deve rivoluzionare la disposizione dei suoi pezzi se vuole pervenire alla parità. Ed effettivamente con 7... ♘d7 8. ♘bd2 0-0 9. ♘c4 f6 10. ♘h4 ♘c5 11. ♕f3 ♘e6 12. ♗e3 g6 13. ♕g3 ♔h8 14. ♖ad1 ♘f4! 15. ♖fe1 ♗e6 16. b3 c5, seguita da ♕c8 e g6-g5, il Nero riesce a neutralizzare l'iniziativa bianca sul lato di Re, passando a sua volta al contrattacco.

4) **6. d4** e×d4 7. ♖e1 (oppure 7. e5 ♘e4 8. ♘×d4 0-0 9. ♘f5 d5 10. ♗×c6 b×c6 11. ♘×e7+ ♕×e7 12. ♖e1 ♖e8! 13. f3 ♘d6 14. b3 ♘f5 15. ♕d2 ♗e6 16. ♗a3 ♕h4∞) 7... b5 8. e5 (8. ♗b3 d6 9. ♗d5 ♗d7=) 8... ♘×e5 9. ♖×e5 (9. ♘×e5 b×a4 10. ♕×d4 0-0 11. ♕×a4 ♖b8) 9... d6 10. ♖e1 b×a4 11. ♘×d4 ♗d7 12. ♕f3 0-0 13. ♘c6 ♗×c6 14. ♕×c6 ♖b8!? 15. ♘c3 (se 15. ♕×a4 allora 15... d5 e poi ♘e4, con l'idea di attaccare il Re bianco tramite ♗c5 o ♗d6, ♕h4 e ♖b8-b6-g6) 15... a3! 16. b3 ♖b6 17. ♕a4 d5 18. ♗×a3 ♗×a3 19. ♕×a3 ♖c6!, ed il Nero ha preso in mano le redini della partita. Ad esempio, su 20. ♕b2 è buona 20... ♘g4!, minacciando ♕f6 o ♕d6.

5) **6. ♕e2!?** Questa mossa introduce l'Attacco Worrall. Il Bianco vuole sostenere le spinte centrali c2-c3 e d2-d4 con l'aiuto di una Torre in d1. **6... b5** La risposta giusta, che impedisce all'Alfiere campochiaro bianco di trasferirsi in c2 con guadagno di tempo. Invece dopo 6... d6 7. c3! 0-0 8. d4 ♗d7 9. ♗c2! il Bianco è riuscito a costruirsi un forte centro di pedoni, per cui i seguiti 9... e×d4 10. c×d4 ♘b4 11. ♘c3 ♘×c2 12. ♕×c2 ♗g4 13. ♘e1 c6 14. h3 ♗d7 15. ♗e3 e 9... ♖e8 10. d5! ♘b8 11. h3 c6 12. d×c6 ♗×c6 13. c4 ♘bd7 14. ♘c3 non consentono al Nero di pareggiare completamente il gioco (±). **7. ♗b3 0-0 8. c3 d5!?** L'opzione più aggressiva a disposizione del Nero. Se invece questi preferisce attendere tempi migliori per lanciare il suo grido di battaglia, può sempre ripiegare su 8... d6, e ora:

a) 9. d4 e×d4 10. c×d4 ♗g4 11. ♖d1 d5! 12. e5 ♘e4 13. ♘c3 ♘×c3 14. b×c3 ♕d7 15. h3 ♗f5 16. g4!? ♗g6 17. ♘e1, e dopo f2-f4 il Bianco conserva un certo vantaggio di spazio.

b) 9. h3 ♘a5 10. ♗c2 c5 11. d4 ♕c7 12. ♖d1 ♗d7!: il Nero si prepara a giocare 13... c×d4 14. c×d4 ♖ac8 e a riportare quindi in gioco il Cavallo con la manovra ♘a5-c6-b4.

c) 9. ♖d1!? ♘a5 10. ♗c2 c5 11. d4 ♕c7 12. d5 c4 13. b4! c×b3 14. a×b3 ♗g4 15. h3 ♗h5 16. ♗b2 ♖fc8 17. ♖c1!±. Una volta consolidata la situazione sul lato di Re, il Cavallo b1 è pronto a trasferirsi in g3 passando per d2 e f1.

9. d3 9. e×d5 è eccessivamente rischiosa: seguirebbe 9... ♗g4! 10. d×c6 (su 10. h3 ♗×f3 11. ♕×f3 e4 12. ♕e2 ♘a5! 13. ♗c2 ♕×d5∓ il Bianco non ha ancora ultimato lo sviluppo, mentre il Nero ha la possibilità di rafforzare ulteriormente la propria posizione con ♖ad8 e ♖fe8) 10... e4 11. d4 e×f3 12. g×f3 ♗h5!? 13. ♗f4 ♖e8 14. ♗e5 ♗d6 15. ♘d2 ♗×e5 16. d×e5

♘d5 17. ♘e4 ♘f4 18. ♕e3 ♕h4, e l'attacco del Nero sembra molto promettente. **9... ♖e8** La tensione intorno ai pedoni d5 ed e5 va crescendo, per cui è logico che il Nero voglia consolidare il suo centro. Altre mosse, sempre con la stessa idea, risultano meno efficaci:

a) 9... ♕d6 10. ♗g5! ♗e6 11. ♘bd2 ♖ad8 12. ♖fd1 ♘d7 13. ♗xe7 ♘xe7 14. d4! exd4 15. e5 ♕b6 16. ♘xd4!?±; i pezzi neri sono piuttosto scoordinati.

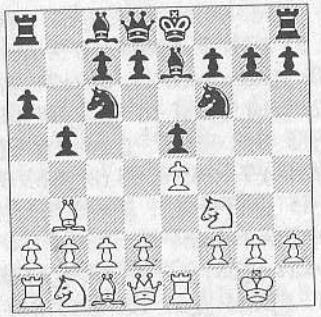
b) 9... d4 10. c×d4 ♘×d4 11. ♘×d4 ♕×d4 (dopo 11... exd4 12. f4! i pedoni 'e' ed 'f' sarebbero pronti ad avanzare ancora) 12. ♗e3 ♕d6 13. ♖c1!? ♗b7 14. ♘d2, ed il Bianco, che già controlla la colonna 'c' ostacolando non poco i piani del suo avversario, è anche pronto ad effettuare la manovra ♘d2-f3-h4-f5.

10. ♘bd2 In caso di 10. exd5 ♘×d5 11. ♘×e5 ♘×e5 12. ♕×e5 ♗b7 l'attività dei pezzi neri vale più del pedone sacrificato. **10... ♗f8 11. ♖e1 ♗b7** Si conclude qui la fase di apertura, e si entra in un mediogioco con possibilità per entrambi. Il Bianco cercherà di giocare ♘d2-f1-g3-f5 e ♗g5, mentre il Nero porterà a termine lo sviluppo con ♘a5, ♕d7 e ♖ad8, in attesa del momento propizio per aprire il centro (d5×e4).

Terminato così l'esame delle varie seste mosse a disposizione del Bianco, possiamo finalmente ritornare alla variante principale!

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 Questa spinta invece è davvero forzata, perché altrimenti il Bianco guadagnerebbe un pedone con 7. ♗×c6 e 8. ♘×e5. **7. ♗b3** *(36)*

36 N



Se ora il Nero vuole addentrarsi in una di quelle battaglie strategiche che hanno reso celebre la Spagnola, è per lui del tutto indifferente giocare 0-0 prima di d7-d6 o viceversa. Se al contrario vuole portare la lotta su di un terreno tattico, deve proseguire con **7... 0-0**, invitando il Bianco ad accettare le complicazioni dell'Attacco Marshall.

9.2 (D) Attacco Marshall

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 0-0 8. c3

L'ottava mossa è l'ultima occasione per il Bianco di evitare i lunghi e complessi seguiti forzanti che si verificano dopo 8. c3 d5!?, impostando uno dei cosiddetti sistemi 'Anti-Marshall'.

Vediamoli uno alla volta:

1) 8. ♘c3 ♗b7 9. d3 d6 10. a3 ♘d4! 11. ♘×d4 e×d4 12. ♘d5 ♘×d5 13. e×d5 ♗f6 14. ♕f3 ♖e8 15. ♗d2 ♕d7=.

2) 8. d4 ♘×d4 9. ♗×f7+ (oppure 9. ♘×d4 exd4 10. e5 ♘e8 11. ♕×d4 ♗b7 12. c3 d6=) 9... ♖×f7 10. ♘×e5 ♖f8 11. ♕×d4 c5 12. ♕d1 ♗b7 13. ♘c3 ♕e8! 14. h3 (la continuazione 14. ♘g4 ♕g6 15. ♘×f6+ ♗×f6 16. ♘d5 ♖ae8 17. ♘×f6+ ♖×f6 18. f3 d5! 19. e5 ♖f5 20. f4 d4 21. ♕e2 ♖f×e5! 22. f×e5 ♖×e5 lascia al Nero un attacco decisivo) 14... d5! 15. e×d5 ♖d8 16. ♘g4 ♘×d5 17. ♘×d5 ♗×d5 18. ♕e2 ♕c6, e ora non va 19. ♕×e7? per 19... ♖de8! e vince.

3) 8. a4!? L'idea di infastidire il pedone b5 è strategicamente giustificata: in questo modo, infatti, si distoglie l'attenzione del Nero dalla spinta di rottura centrale, e lo si costringe a parare la minaccia 9. a×b5. Due sono le risposte più usuali:

a) 8... b4 9. d3 (9. d4 d6 10. d×e5 ♘×e5 11. ♘×e5 d×e5 12. ♗g5 ♗c5! 13. ♕f3 h6 14. ♗×f6 ♕×f6=) 9... d6 10. a5 (10. ♘bd2 ♘a5 11. ♗a2 ♗e6!?∞) 10... ♗e6 11. ♘bd2 ♕c8!? (11... ♗×b3!? 12. ♘×b3 d5 13. ♕e2 ♖e8 14. ♗g5 h6 15. ♗h4 ♘h5!=) 12. ♗c4 ♖d8 13. ♘f1 h6! 14. ♘e3 ♗f8, con posizione pari.

b) 8... ♗b7 9. d3 d6 (dopo 9... ♖e8 10. c3!? h6 11. ♘bd2 ♗f8 12. ♗a2! il Nero non ha modo di neutralizzare l'azione dell'Alfiere campochiaro bianco, il quale domina incontrastato lungo la diagonale a2-g8. Le linee di gioco 12... d5 13. e×d5 ♘×d5 14. d4 ♘f4 15. ♘e4 e 12... d6 13. ♘h4 ♕d7 14. ♘g6! dimostrano inequivocabilmente che il Bianco sta meglio) 10. ♘bd2 ♘d7 11. c3! ♘c5 (11... ♗f6!?) 12. a×b5 a×b5 13. ♖×a8 ♗×a8 (13... ♕×a8!? 14. ♗c2 b4 15. d4 b×c3 16. b×c3 ♘d7∞) 14. ♗c2 ♗f6 15. b4 ♘e6 16. ♘f1! d5! 17. e×d5 ♕×d5 18. ♘e3 ♕d8 19. ♘g4 e4!, e la partita è aperta a qualsiasi soluzione.

Da scartare invece la risposta 8... ♖b8?: segue infatti 9. a×b5 a×b5 10. c3 d5 11. e×d5 ♘×d5 12. ♘×e5 ♘×e5 13. ♖×e5 c6 14. d4 ♗d6 15. ♖e1±, ed il Nero, avendo ceduto inutilmente la colonna 'a' al Bianco, sta in pratica giocando una versione peggiorata del Marshall.

8... d5!? 9. e×d5

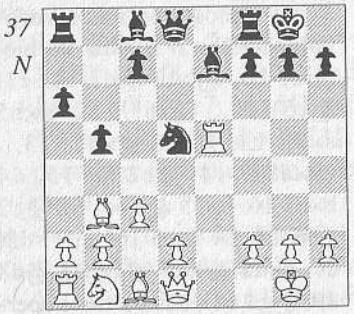
9. d3 è di gran lunga troppo passiva: con 9... d×e4 10. d×e4 ♕×d1 11. ♗×d1 ♗b7 12. ♘bd2 ♘d7 13. ♘b3 a5 il Nero passa in vantaggio. Più interessante, ma in ultima analisi non particolarmente pericolosa per il Nero, si rivela 9. d4!? exd4 10. e5 ♘e4 11. c×d4 ♘a5!? 12. ♗c2 f5! 13. e×f6 ♗×f6!∞.

9... ♘×d5

9... e4 può funzionare se il Bianco

si difende male, ma dopo 10. d×c6 e×f3 11. d4! f×g2 12. ♗g5 ♗g4 13. ♕d3, con l'idea ♘d2, l'attacco nero non ha alcuna consistenza.

10. ♘×e5 ♘×e5 11. ♖×e5 *(37)*



Il Nero ha sacrificato un pedone per ottenere un attacco sull'ala di Re, approfittando del fatto che le figure bianche sul lato di Donna non riusciranno ad entrare rapidamente in gioco. Dal canto suo, il Bianco si augura che dopo d2-d4 i suoi pezzi leggeri potranno svolgere nel migliore dei modi le loro funzioni difensive e confida nella naturale solidità della propria posizione. Vedremo nelle mosse successive chi dei due saprà far valere meglio le sue ragioni!

11... c6

Il Nero vuole giocare ♗d6 e ♕h4, ma prima deve chiarire la situazione del Cavallo d5: sembra che sia più opportuno sostenerlo con un pedone, in quanto né 11... ♘f6 12. d4 ♗d6 13. ♖e1 ♘g4 14. h3 ♕h4 15. ♕f3 ♘×f2!? 16. ♗d2! ♗b7! 17. ♕×b7 ♘d3 18. ♖e2 ♕g3 19. ♔f1 ♘f4 20. ♖f2! ♕h2 21. ♗×f4! ♗×f4 22. g3! né 11... ♗b7 12. ♕f3 ♗d6 13. ♗×d5! c6 14. ♖e2 c×d5 15. d4 offrono al Nero un adeguato compenso per il suo svantaggio di materiale.

Già da questi 'antipasti' di varianti possiamo trarre un utile insegnamento: nell'Attacco Marshall è impossibile valutare una posizione solo in base ai principi generali. In altre parole, dire che l'attacco nero sembra promettente non significa nulla, se quest'affermazione non viene poi suffragata da varianti concrete. E al contrario il Bianco, anche quando il suo vantaggio materiale raggiunge proporzioni abbastanza consistenti, si vede spesso costretto a fronteggiare sempre nuovi pericoli, tanto che a volte preferisce restituire il bottino per evitare guai peggiori.

12. d4

A questo punto sono possibili anche altre due continuazioni:

1) 12. ♗×d5 c×d5 13. d4 ♗d6 14. ♖e3 ♕h4 15. g3 (su 15. h3 ♕f4! 16. ♖e5! ♕f6 17. ♖e1 ♕g6 18. ♕f3 ♗e6 il Bianco deve stare attento a ♖ae8 seguita da ♗g4) 15... ♗g4 16. f3 ♗×g3 17. ♕e2 ♗f4 18. f×g4 f5! 19. g×f5 ♖×f5 20. ♖e8+ ♖×e8 21. ♕×e8+ ♖f8 22. ♕e6+ ♔h8 23. ♗×f4 ♕×f4 24. ♘a3 ♕f2+, ed il Nero dà scacco perpetuo sulle case f2 e f3.

2) 12. ♖e1!? ♗d6 13. g3 ♗b7! 14. d3 ♕d7 15. ♘d2 c5 16. ♘e4 ♗e7 17. ♗g5 f6 18. ♗d2 ♔h8 19. ♕h5 f5 20. ♘g5 ♗×g5 21. ♗×g5 ♕c6 22. f3 c4 23. ♗c2 b4, e le difese del Bianco iniziano a cedere, rendendo sempre più vulnerabile il suo monarca.

12... ♗d6 13. ♖e1

Meno logica è 13. ♖e2: può aversi 13... ♕h4 14. g3 ♕h3 15. ♕f1 ♕h5 16. f3 (16. ♘d2? ♘f4! 17. g×f4 ♗h3–+) 16... ♗h3 17. ♕f2 f5, ed il Nero conquista il controllo della colonna 'e'. A dire il vero, questa posizione è stata sottoposta dai teorici ad un'analisi incredibilmente estesa (si arriva fin verso la 40ª mossa) per concludere che a gioco corretto la partita dovrebbe terminare... patta per scacco perpetuo!

13... ♕h4 14. g3 ♕h3 15. ♗e3

A 15. ♖e4 il Nero deve rispondere con 15... g5!?, con l'idea f7-f5 e ♖a8-a7-g7. Ovviamente il pedone g5 non si può catturare: 16. ♗×g5? ♕f5, ed il Bianco perde un pezzo.

15... ♗g4 16. ♕d3

La Donna si appresta a rientrare in difesa passando per f1.

16... ♖ae8

Tutti i pezzi neri partecipano all'attacco!

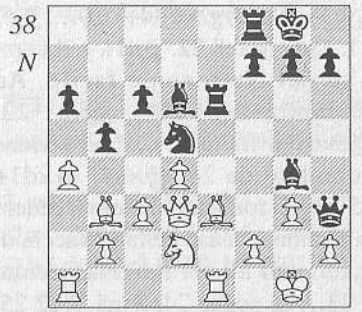
17. ♘d2 ♖e6

Un'alternativa importante è data da 17... f5, guardata però con sospetto dalla teoria negli ultimi tempi: e infatti dopo 18. ♕f1 ♕h5 19. f4 ♔h8 20. ♗×d5 c×d5 21. ♕g2 ♖e4 22. h4! (per impedire g7-g5) 22... h6 23. ♘×e4 f×e4 24. ♖f1 ♖f6 25. a4! il Bianco sfugge all'abbraccio mortale del Nero.

18. a4!? *(38)*

Non vale la pena giocare 18. ♕f1, in quanto il Nero risponderebbe con 18... ♕h5 seguita da 19... ♗h3, costringendo la Donna bianca ad andarsene subito da f1. Se invece 18. c4 allora 18... ♗f4! 19. c×d5 ♖h6 20. ♕e4 ♕×h2+ 21. ♔f1 ♗×e3 22. ♖×e3 ♖f6! 23. f3 ♗f5 24. ♕e5 ♕×d2, e l'attacco del Nero viene coronato da successo.

Analizziamo ora più a fondo le conseguenze di 18. a4!?



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Nero continuerà ad attaccare il Re nemico, ma senza ignorare il lato di Donna, perché da un mo-

mento all'altro la Torre a1 potrebbe entrare in gioco con effetti risolutivi. Ecco alcune varianti concrete da cui si può facilmente intuire l'enorme ricchezza di contenuti di questa posizione:

1) **18... ♖fe8?** 19. ♗×d5 c×d5 20. ♕f1 ♕h5 21. a×b5 a×b5 22. ♕×b5±.

2) **18... b×a4** 19. ♖×a4 f5 20. ♕f1 ♕h5 21. c4 f4 22. c×d5 ♖×e3 23. f×e3 f×g3 24. d×c6+ ♔h8 25. h×g3 ♖×f1+ 26. ♖×f1, ed il Bianco ha guadagnato troppo materiale in cambio della Donna; inoltre il suo pedone 'c' avanzato si renderà sicuramente pericoloso nel corso delle mosse successive.

3) **18... ♕h5** 19. a×b5 a×b5 20. ♘e4!? (su 20. ♘f1 ♗f5 21. ♕d1 ♗g4 22. ♕d2 ♕h3 23. ♗d1 ♗×d1 24. ♖a×d1 f5! 25. f4 g5 26. f×g5 f4! 27. g×f4 ♗×f4 28. ♗×f4 ♘×f4 il Nero minaccia di dare il perpetuo con 29... ♕g4+ 30. ♘g3 ♘h3+ 31. ♔g2 ♘f4+) 20... ♗c7 21. ♗d2 ♖fe8 22. ♗d1!, e il compito del Nero non è facile. Ad esempio, dopo 22... ♗×d1 23. ♖e×d1 il tratto 23... ♖×e4 viene confutato da 24. ♕×e4! ♕×d1+ 25. ♔g2, forzando il Nero a cedere la Donna a causa della minaccia di matto sull'ultima traversa, mentre a 23... f5 segue 24. ♘g5 ♖e2 25. ♕f3!, e l'attacco del Nero si esaurisce. La novità 22. ♗d1! e le varianti che ne scaturiscono sono dovute al GM Anand.

4) **18... f5!?** 19. ♕f1 ♕h5 20. f4 b×a4 (in caso di mosse diverse dal cambio, come ad esempio 20... ♖fe8 21. a×b5 a×b5 – oppure 21... ♖×e3 22. ♖×e3 ♖×e3 23. b×c6 ♖e2 24. ♗×d5+ ♔f8 25. h3! ♗×h3 26. ♗f3+– –, il Bianco può proseguire con 22. ♗×d5 c×d5 23. ♕×b5, penetrando vittoriosamente nelle retrovie nere) 21. ♖×a4 ♖fe8 22. ♕f2 (22. ♖×a6 ♖×e3 23. ♖×e3 ♖×e3 24. ♖×c6 ♕e8 25. ♗×d5+ ♔f8 26. ♘e4 f×e4 27. ♖×d6 ♖d3 28. ♗b3 e3–+) 22... g5 23. f×g5 f4 24. g×f4 ♗h3, e ora 25. ♘f1? ♗×f1 26. ♔×f1 ♕h3+, oppure 25. ♗d1 ♖×e3! 26. ♗×h5 ♖×e1+ 27. ♘f1 ♖8e7, seguita da 28... ♗×f4, sono entrambe favorevoli al Nero. Il Bianco deve perciò difendersi con 25. ♔h1 ♕g4 26. ♖g1 e, dopo che la Donna nera si sposta, 27. ♖g3. La teoria si ferma in questa posizione di mediogioco avanzato a dir poco indecifrabile, con il giudizio di pari possibilità per i due colori.

Deviazioni

Dopo **1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6**, la mossa normale è **8. c3**, preparando d2-d4 e contemporaneamente creando la casa di fuga c2 per la ritirata dell'Alfiere b3. Se invece 8. a4, al Nero non conviene sacrificare un pedone con 8... ♘a5?! 9. a×b5 ♘×b3 10. c×b3 ♗b7 11. b×a6 ♗×a6 12. d4 0-0 13. ♘c3 ♗b7 14. ♖a4±, quando dispone della semplice e buona 8... ♗g4 9. c3 0-0 10. h3 ♗h5 11. d3 ♘a5 12. ♗c2 c5=.

8... 0-0

E ora, prima di giocare 9. h3 per raggiungere la posizione-base della Spagnola chiusa, gettiamo uno sguardo sulle alternative per il Bianco al 9° tratto:

1) **9. d3** ♘a5 10. ♗c2 c5 11. ♘bd2 ♖e8 (11... ♘c6 12. ♘f1 ♖e8 13. h3 ♗b7 rientra nella variante principale con 9. h3) 12. ♘f1 ♗b7 13. a3!? h6!? 14. b4 c×b4 15. a×b4 ♘c6 16. ♘e3 d5=.

2) **9. a4** ♗g4 (9... b4 è inferiore per 10. h3 ♖b8 11. a5! ♗e6 12. ♗×e6 f×e6 13. d4 e×d4 14. c×d4 ♖b5 15. ♘bd2 ♘×a5 16. ♘b3 ♘×b3 17. ♕×b3 ♕c8 18. ♘g5±) 10. h3 ♗h5!? (il Nero non ha motivo di alleggerire la tensione con cambi prematuri, se può farne a meno!) 11. d3 ♘a5 12. ♗c2 c5 13. ♘bd2 b4 14. g4 ♗g6 15. ♘f1 ♖b8 16. ♘e3 b3 17. ♗b1 ♖e8∞.

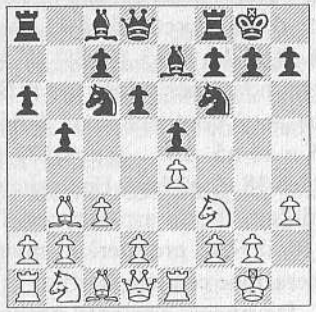
3) **9. d4!? ♗g4 10. d5** Il Bianco ha anche la possibilità di tenere aperta la posizione giocando 10. ♗e3, ma dopo 10... e×d4 11. c×d4 ♘a5 12. ♗c2 c5!? (a 12... ♘c4 segue 13. ♗c1 e poi b2-b3, obbligando il Cavallo nero ad indietreggiare e compensando così i tempi persi dall'Alfiere bianco) 13. d×c5 d×c5 14. ♘bd2 ♘c6, oppure 10... d5!? 11. e×d5 e×d4 12. ♗×d4 ♘×d4 13. c×d4 ♗b4 14. ♘c3 a5! 15. a3 ♗×c3 16. b×c3 a4 17. ♗a2 ♕d6 18. h3 ♗h5, il Nero arriva facilmente a pareggiare il gioco. **10... ♘a5 11. ♗c2 ♕c8 12. h3 ♗d7 13. ♘bd2 c6!** Il Nero attacca il centro bianco, in modo da aprire una linea per i propri pezzi sul lato di Donna. **14. d×c6 ♕×c6 15. ♘f1 ♘c4!? 16. ♗d3** 16. ♘g3 ♖fc8!? 17. ♕e2 ♘b6 non è pericolosa per il Nero, che potrà continuare con ♘b6-a4-c5 e a6-a5. **16... ♖ac8 17. ♕e2 ♖fe8 18. ♘g3 h6**=. Una volta consolidato il suo arrocco con 19... ♗f8, il Nero preparerà la spinta di liberazione centrale d6-d5.

Da questa variante possiamo dedurre che ♗c8-g4 costituisce quasi sempre una reazione efficace ad un'immediata d2-d4, in quanto la pressione sul Cavallo f3 costringe il Bianco a prendere provvedimenti urgenti con riguardo al pedone d4. Va però aggiunto che ♗g4 rischia di trasformarsi in un errore se giocata fuori tempo: ad esempio, su 8. c3 non va 8... ♗g4?! 9. d3! 0-0 10. ♘bd2 ♘a5 11. ♗c2 c5 12. h3 ♗h5 13. ♘f1, e dopo g2-g4 seguita da ♘g3 l'incauto Alfiere nero sarà condannato alla passività più totale.

9.2 (E) Posizione-base della Spagnola chiusa

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 *(39)*

Ora che ha impedito ♗c8-g4, il Bianco è pronto per spingere in d4 e quindi rendersi attivo sul lato di Re (solitamente con l'aiuto della manovra ♘b1-d2-f1-g3-f5). Il Nero sceglierà invece il lato di Donna come terreno su cui avviare le ope-


39
N

razioni, ma per il momento deve completare lo sviluppo e premunirsi contro d2-d4. La varietà di piani a sua disposizione è impressionante, ma tre di essi sono particolarmente popolari:

E1) Variante Zaitsev
(9... ♗b7)
E2) Variante Breyer
(9... ♘b8)
E3) Variante Cigorin
(9... ♘a5)

Esiste inoltre tutta una serie di continuazioni meno frequenti ma degne della massima considerazione:

a) **9... a5 10. d4 a4 11. ♗c2 e×d4** Non convince neppure 11... ♗d7 12. ♘bd2 ♖e8 13. ♘f1 ♗f8 14. ♘g3 h6 15. ♘h2! ♘a5 16. f4 c5 17. d×e5 d×e5 18. f×e5 ♖×e5 19. ♗f4±, e dopo e4-e5 il Bianco, aprendo la diagonale all'Alfiere c2, si procura un forte attacco sull'ala di Re. **12. c×d4 ♘b4 13. d5!** Liberando la casa d4 per un Cavallo bianco! **13... ♘d7 14. ♘a3 ♗f6 15. ♘×b5 a3 16. ♘bd4 a×b2 17. ♗×b2 ♖×a2 18. ♖×a2 ♘×a2 19. ♘c6**, con l'idea 20. ♕a1, ed il destino dell'audace destriero nemico è segnato.

b) **9... ♗e6 10. d4** 10. ♗×e6 f×e6 11. d4 ♕d7!? 12. d×e5 d×e5 13. ♕×d7 ♘×d7 14. ♗e3 ♘c5= è insufficiente per ottenere un vantaggio: i pezzi neri sono attivi e i pedoni doppiati e isolati sulla colonna 'e' controllano tutte le più importanti case centrali. **10... ♗×b3 11. a×b3** Interessante anche 11. ♕×b3!? ♕d7 12. ♘bd2 ♖fb8 13. ♘f1 b4 14. ♕d1 b×c3 15. b×c3 ♖b5 16. ♘g3 ♖ab8 17. ♗g5, con gioco poco chiaro. **11... e×d4 12. c×d4 ♘b4** Una possibile alternativa è data da 12... d5, anche se dopo 13. e5 ♘e4 14. ♘c3 f5 15. e×f6 il Nero deve sacrificare un pedone con 15... ♗×f6 (non va infatti 15... ♘×f6 per 16. ♘g5). **13. d5!** Come nella variante con 9... a5, il Bianco prepara il trasferimento in d4 di un suo Cavallo e al tempo stesso si tiene pronto a prendere *en passant* nell'eventualità di c7-c5. Invece 13. ♘c3 c5 14. ♗f4 ♖e8, con l'idea ♕b6 e ♖ad8, porta ad una partita equilibrata. **13... c5 14. d×c6 ♘×c6 15. ♘c3**, ed il Bianco sta meglio grazie alla debolezza del pedone d6.

c) **9... h6** Impedendo ♘f3-g5 in modo da poter effettuare la manovra ♖e8 e ♗f8. **10. d4 ♖e8 11. ♘bd2 ♗f8 12. ♗c2!?** Nella variante 12. ♘f1 ♗d7 13. ♘g3 ♘a5 14. ♗c2 ♘c4 15. b3 ♘b6 16. ♗e3 c5!? il Nero ottiene un sufficiente controgioco, e anche su 12. d5 ♘b8 13. ♘f1 ♘bd7 14. ♘g3 ♘c5 15. ♗c2 a5 la sua posizione va considerata del tutto soddisfacente. Dopo il tratto del testo, al contrario, egli non riesce a guadagnare terreno sull'ala di Donna: infatti a 12... ♘a5? segue 13. b4!, e i pezzi neri sono costretti a muoversi in spazi molto ristretti. **12... ♗d7 13. ♗d3!? ♕b8 14. b3 g6 15. ♗b2 ♗g7 16. d5 ♘d8 17. c4**, ed il Bianco ha indubbiamente un gioco più sciolto e arioso.

d) **9... ♘d7!?** Un'idea di Keres. Il Cavallo nero si dirige verso il lato di Donna, e al tempo stesso cede la casa f6 all'Alfiere, il quale potrà così tenere sotto tiro la casa d4. **10. d4 ♗f6** Migliore di 10... ♘b6 11. ♘bd2 ♗f6 12. ♘f1, che lascia al Bianco il tempo di trasferire il suo Cavallo di Donna sull'ala opposta della scacchiera. Ora invece 11. ♘bd2 non è più possibile. **11. a4!?** Il Nero potrebbe rispondere a 11. ♗e3 con 11... ♘a5 12. ♗c2 ♘c4 13. ♗c1 ♗b7 14. b3 ♘cb6 15. ♗e3 ♖e8 16. d5 ♘c5 e poi c7-c6, mentre su 11. d5 è giocabile 11... ♘a5 12. ♗c2 c5 13. ♘bd2 ♘b6 14. ♘f1 g6 15. g4!? ♗g7 16. ♘g3 ♗d7 17. b3 ♘b7, con l'idea a6-a5-a4. **11... ♗b7 12. ♘a3!?** Le alternative sono 12. d5!? ♘e7 13. a×b5 a×b5 14. ♖×a8 ♕×a8 15. ♘a3 ♗a6 16. ♘h2 g6 17. ♗c2!? ♕b7 18. b4 ♘b6, e prima o poi il Nero spingerà in c6, oppure 12. a×b5 a×b5 13. ♖×a8 ♕×a8 14. d5 ♘a5!? 15. ♗c2 ♘c4 16. b3 ♘cb6 17. ♘a3 ♗a6 18. ♘h2 c6 con parità. **12... e×d4 13. c×d4 ♖e8!?** Migliore di 13... ♘b6 14. ♗f4 b×a4 15. ♗×a4 ♘×a4 16. ♕×a4 a5 17. ♗d2! ♖e8 18. d5 ♘b4 19. ♗×b4 a×b4 20. ♕×b4 ♖b8 21. ♕c4 ♗×b2 22. ♖a2 ♗f6 23. ♘b5±. **14. ♕d2!?** Non accontentandosi di 14. ♗f4 ♘a5! 15. ♗c2 b4 16. ♘b1 b3!? 17. ♗d3 c5!?∞, il Bianco decide di impedire ♘c6-a5 una volta per tutte. **14... ♖e7 15. ♖b1 b×a4 16. ♗×a4 ♘b6 17. ♗c2 a5 18. ♕c3 ♘b4=**. Ed il Nero, che continuerà probabilmente con e×d4 e ♖e8, ha un buon gioco di pezzi.

9.2 (E1) Variante Zaitsev (9... ♗b7)

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♗b7 10. d4

Se 10. d3 allora 10... ♘a5 11. ♗c2 c5 12. ♘bd2 ♘c6 13. ♘f1 ♖e8 14. ♘g3 g6!? 15. ♘h2 d5=.

10... ♖e8

Giocata in previsione di ♗f8; inoltre da e8 la Torre, in collaborazione con l'Alfiere b7, tiene sott'occhio il pedone 'e' bianco. È invece sconsigliabile 10... ♘a5 per 11. ♗c2 ♘c4 12. b3 ♘b6 13. ♘bd2 ♖e8 14. ♗b2 ♗f8 15. c4! e×d4 16. c×b5 a×b5 17. ♘×d4, ed i pezzi bianchi sono pronti a saltare addosso al Re nero dopo ♘f5 e ♕f3.

11. ♘bd2

Sono possibili anche diverse altre mosse:

1) 11. a4 ♗f8 12. d5 ♘b8 13. a×b5 a×b5 14. ♖×a8 ♗×a8 15. ♘a3 c6 16. d×c6 ♗×c6 17. ♗g5 ♘bd7, ed il Nero ha una posizione molto solida.

2) 11. ♘g5 ♖f8 12. f4? e×f4 13. ♗×f4 ♘a5 14. ♗c2 ♘d5! 15. e×d5 ♗×g5 16. ♕h5 h6 17. ♗g3 g6! 18. ♕f3 ♘c4, e l'iniziativa è passata nelle mani del Nero. In questa variante il Bianco, se non ha grandi pretese, può implicitamente proporre all'avversario la patta per ripetizione di mosse con 12. ♘f3.

3) 11. d×e5 ♘×e5 (ma non 11... d×e5? 12. ♗×f7+ ♔×f7 13. ♕b3+, ed il Nero perde in tutte le varianti: 13... ♔g6 14. ♘h4+, oppure 13... ♔f8 14. ♘g5) 12. ♘×e5 d×e5 13. ♕f3 c5 14. ♘d2 c4=.

11... ♗f8 12. a4!?

Ancora una volta 12. ♘g5 non porta a nulla: 12... ♖e7 13. f4 h6 14. ♘df3 ♕e8!, e quando la posizione si aprirà i pezzi neri si troveranno meglio piazzati dei loro colleghi bianchi. Al contrario, il Bianco può anche decidere di chiudere subito il centro con 12. d5!? ♘b8 13. ♘f1 ♘bd7 14. ♘g3 g6!? (da considerare anche 14... ♘c5 15. ♗c2 a5!? 16. ♘h2 g6 17. ♕f3 h5) 15. ♗e3 ♘c5 16. ♗c2 c6 17. b4 ♘cd7 18. d×c6 ♗×c6 19. ♗b3 ♘b6 20. ♕d3 ♕c7, ma il Nero si difende senza problemi, mentre su 12. ♗c2 g6!? 13. d5 ♘b8 14. b3 c6 15. c4 ♕c7 16. ♘f1 ♘bd7 17. ♗e3 ♘c5 18. ♘g3 a5 19. ♕d2 ♘fd7 20. d×c6 ♗×c6 21. c×b5 ♗×b5 il gioco è poco chiaro.

12... h6 13. ♗c2 e×d4!?

Questo cambio dà vita a grandi complicazioni, per le quali occorrono una preparazione teorica aggiornata e una buona capacità tattica! Più tranquilla è 13... g6!?, e dopo 14. d5 ♘b8 15. b3 c6 16. c4 b×c4 17. b×c4 a5! 18. ♖b1 ♕c7 19. ♘b3 ♗a6 20. ♗d3 ♘bd7 21. ♗d2 c×d5 22. ♗×a5 ♕a7 23. c×d5 ♗×d3 24. ♕×d3 ♘c5! 25. ♘×c5 ♕×a5 le numerose semplificazioni conducono ad una posizione equilibrata.

14. c×d4

14. ♘×d4 ♘×d4 15. c×d4 c5∞.

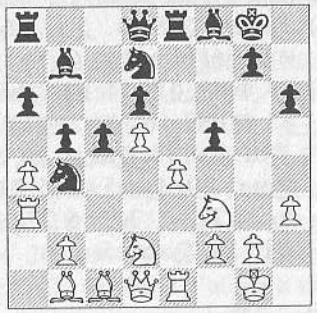
14... ♘b4 15. ♗b1 c5

Ancora una volta il Nero può optare per una continuazione più semplice fianchettando l'Alfiere: 15... g6!? 16. ♖a3 ♗g7, riservandosi di spingere in c5 in un secondo momento.

16. d5 ♘d7 17. ♖a3 f5!? *(40)*

Un sacrificio inaspettato, che fa saltare il centro bianco ma ha il difetto di indebolire gravemente il Re nero. Perciò i 'piani contrapposti' sono abbastanza scontati: il Nero cercherà di prendere possesso

40
B



della zona centrale della scacchiera, mentre il Bianco si dedicherà a predisporre un attacco sul lato di Re, utilizzando ad esempio la terza traversa per trasferire la sua Torre da a3 a g3. Ecco alcuni possibili sviluppi, tratti da partite giocate ad altissimo livello:

18. e5?! ♗×d5 19. ♗×f5 ♗×f3! 20. ♕×f3 ♘×e5 21. ♕d1 c4∓.

18. e×f5 ♘f6 19. ♘e4 ♗×d5 (oppure 19... ♘b×d5) 20. ♘×f6+ ♕×f6 21. ♗d2 ♕×b2! 22. ♗×b4 ♗f7!, e la bilancia inizia a pendere dalla parte del Nero.

18. ♖ae3!? ♘f6 (18... f4 19. ♖3e2 ♘e5 20. ♘f1 ♘×f3+ 21. g×f3 ♕h4∞) 19. ♘h2 ♕d7! 20. e×f5 ♖×e3 21. f×e3 ♗×d5 22. ♘g4 ♗e7 23. e4 ♗f7, con un'accesa lotta aperta ad ogni risultato.

18. ♘h2! è forse la risposta migliore, in quanto apre subito la strada all'ingresso in gioco della Torre a3. Può seguire 18... ♔h8!? (da considerare anche 18... c4 19. e×f5 ♘c5 20. ♖×e8 ♕×e8 21. ♖g3 ♘bd3 22. f6 g6 23. b3 ♗×d5 24. b×c4 b×c4 25. ♗a3 e 18... ♘f6 19. ♖f3 ♖e5 20. ♖×f5 ♖×f5 21. e×f5 ♗×d5: in entrambi i casi le complicazioni sono immense) 19. ♖g3 ♘f6 20. ♘hf3! f×e4 21. ♘×e4 ♗×d5 22. ♘×f6 ♕×f6 23. ♗d2!? ♖×e1+!? 24. ♗×e1 ♗f7∞, e non si riesce nemmeno a capire con precisione chi sta attaccando e chi si sta difendendo. Perciò chiunque avesse nuove idee in questa posizione così appassionante è invitato a proporre eventuali miglioramenti (in qualsiasi punto della variante), sia per il Bianco sia per il Nero!

Poscritto: oltre a 17... f5!? il Nero può anche tentare 17... c4!?, dopodiché il Bianco deve scegliere fra 18. ♘d4 ♕f6 19. ♘2f3 ♘c5 e 18. a×b5 a×b5 19. ♘d4 ♖×a3 20. b×a3 ♘d3 21. ♗×d3 c×d3 22. ♖e3 ♘c5. Anche in questo caso la situazione è molto complessa ed entrambi i colori hanno le loro carte da giocare.

9.2 (E2) Variante Breyer (9... ♘b8)

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♘b8

Un'idea del grande maestro ungherese Gyula Breyer, vissuto all'inizio del secolo. Il Cavallo abbandona la casa c6 con destinazione d7, per lasciare libera la strada all'avanzata del pedone 'c' e aprire la grande diagonale bianca in previsione di ♗b7. In questo modo il

Nero conserva una posizione flessibile che gli permetterà di tener testa al vantaggio di spazio del Bianco.

10. d4

10. d3 è una mossa inutilmente remissiva: dopo 10... ♘bd7 11. ♘bd2 ♗b7 12. ♘f1 ♘c5 13. ♗c2 ♖e8 14. ♘g3 ♗f8 15. b4 ♘cd7 16. ♗b2 c5 17. a3 ♕c7 il Nero raggiunge la parità.

10... ♘bd7 11. ♘bd2

Su 11. c4 la risposta giusta è data da 11... c6. Ad esempio: 12. ♗g5 ♗b7 13. ♘bd2 c5 14. d×e5 ♘×e5 15. ♘×e5 d×e5, oppure 12. c5 ♕c7 13. c×d6 ♗×d6 14. ♗g5 e×d4 15. ♗×f6 g×f6 16. ♘×d4 (16. ♕×d4 ♘e5 17. ♘bd2 ♖d8 18. ♕e3 ♘d3) 16... ♘c5!, o ancora 12. a3!? b×c4 13. ♗×c4 d5!? 14. e×d5 c×d5 15. ♗a2 e4 16. ♘e5 ♗d6 17. ♘×d7 ♗×d7 con gioco incerto.

11... ♗b7 12. ♗c2

Il Bianco sostiene il pedone e4, permettendo così al ♘d2 di proseguire il viaggio verso il lato di Re.

12... ♖e8

12... c5 si rivela favorevole al Bianco dopo 13. d5 g6 14. ♘f1 ♘h5 15. ♗h6 ♘g7 16. ♘e3 ♘f6 17. a4±.

13. ♘f1

Altre possibilità sono:

a) 13. a4 ♗f8 14. ♗d3 c6 15. ♘f1 g6!? 16. ♘g3 ♗g7=.

b) 13. b4!? ♗f8 14. a4 ♘b6 15. a5 ♘bd7 16. ♗b2 ♖b8 17. ♖b1 ♗a8 18. ♗a1 g6 19. d×e5 ♘×e5 20. ♘×e5 d×e5 21. c4 b×c4 22. ♗c3 ♗c6 23. ♕e2 ♗b5 24. ♘×c4 c5∞.

13... ♗f8

Il sogno del Nero di spingere in d5 non è destinato ad avverarsi: infatti dopo 13... d5?! 14. ♘×e5 ♘×e5 (14... ♘×e4 15. ♘×f7! ♔×f7 16. ♖×e4 d×e4 17. ♗b3+ ♔f8 18. ♕h5 g6 19. ♕×h7+−) 15. d×e5 ♘×e4 16. f3 ♘g5 17. ♘g3 ♗c5+ 18. ♔h2 f6 19. ♗×g5 f×g5 20. ♕b1! h6 21. ♕d1! la pressione del Bianco contro l'esposto Re nero comincia a diventare insostenibile.

14. ♘g3 g6

Il Nero consolida il proprio arrocco e contemporaneamente sottrae le case f5 e h5 al Cavallo avversario.

15. a4!?

Migliore di 15. b3, che permette al Nero di ottenere un controgioco attivo in due modi diversi:

1) 15... ♗g7 16. d5 ♘b6 17. ♗e3 ♖c8 18. ♕e2 c6 19. c4 c×d5 20. c×d5 ♘b×d5! 21. e×d5 ♘×d5 22. ♕d2 ♘c3 23. ♘e2 b4!, seguita da d5-d4: in questa variante i pedoni neri, centrali e mobili, compensano abbondantemente il pezzo sacrificato.

2) 15... d5!? 16. ♗g5!? (è dubbia 16. e×d5?! ♘×d5 17. d×e5 ♘×c3 18. ♕d3 ♘d5 19. ♗g5 ♕c8 20. ♕d4 ♗g7∓) 16... h6 17. ♗h4!? d×e4 (meno rischiosa di 17... g5 18. ♘×g5 h×g5 19. ♗×g5 e×d4 20. e5! ♖×e5 21. ♖×e5 ♘×e5 22. ♕×d4, e l'attacco del Bianco si fa estremamente minaccioso: sono nell'aria mosse come ♘f5 o ♘h5) 18. ♘×e4 g5 19. d×e5! ♘×e4 20. ♗×e4 ♗×e4 21. ♖×e4 g×h4 22. ♖d4 ♖e7 23. e6! ♖×e6 24. ♖×d7 ♕e8 e, nonostante le apparenze, il Nero non sta affatto peggio; per il momento la sua idea è di giocare 25... ♗d6, intrappolando la Torre bianca in d7.

15... c5

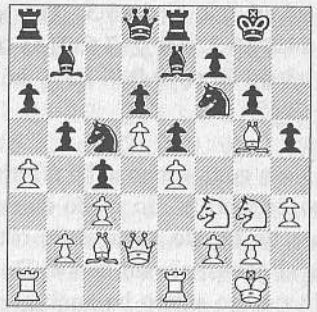
Ora invece su 15... ♗g7 sarebbe forte 16. d5!, mettendo a nudo la debolezza del pedone b5 e più in generale di tutto il lato di Donna del Nero.

16. d5

Dopo 16. d×e5 d×e5 il Bianco non avrebbe potuto aspirare ad alcun vantaggio; sarebbe anzi stato con ogni probabilità il Nero a prendere il sopravvento con c5-c4 e poi ♘c5.

16... c4 17. ♗g5 h6 18. ♗e3 ♘c5 19. ♕d2 h5 20. ♗g5 ♗e7 *(41)*

41
B



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco può raddoppiare le sue Torri lungo la colonna 'a', per poi aprire la strada ad una penetrazione nelle retrovie nere con a×b5. Dal canto suo, il Nero tenterà invece di espellere i pezzi pesanti bianchi che dovessero invadere la sua metà campo. Ad esempio: 21. ♗h6 (in questo modo il Bianco si premunisce da eventuali tatticismi legati ad un attacco di scoperta da parte del Cavallo f6, come in caso di 21. ♖a2 h4 22. ♘×h4? ♘f×e4!) 21... ♘h7 22. ♖a3 ♖b8 23. ♖ea1 ♗c8 24. a×b5 a×b5 25. ♗e3 ♗f6 26. ♘e2 ♗d7 27. ♖a7 ♕c8!, e dopo aver portato a termine la manovra ♗f6-d8-b6 il Nero potrà liberarsi dalla molesta presenza della Torre bianca in a7.

9.2 (E3) Variante Cigorin (9... ♘a5)

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♘a5 10. ♗c2 c5

Il Nero getta subito nella mischia il suo pedone 'c', in modo da scatenare un rapido avvio delle ostilità sia al centro sia sul lato di Donna. Ma questo piano ha anche i suoi difetti: il Cavallo a5 faticherà a rientrare in gioco, e inoltre l'immediata spinta in c5 toglie al Nero l'opportunità di attaccare in futuro il pedone 'd' bianco con un'eventuale c7-c6.

11. d4 ♕c7

Sostenendo il pedone e5 e al tempo stesso occupando la colonna 'c' in previsione di una sua prossima apertura. Diamo uno sguardo a qualche altra possibilità a disposizione del Nero:

a) 11... d5? 12. ♘xe5 dxe4 (dopo 12... ♘xe4 13. ♘d2! ♘xd2 14. ♗xd2 il Bianco minaccia sia 15. b4 sia 15. ♕h5) 13. ♗g5 cxd4 14. cxd4 ♗b7 15. ♘c3±; il pedone 'e' nero è sul punto di cadere.

b) 11... cxd4 12. cxd4 ♗b7 13. ♘c3 ♕c7 14. ♕e2 ♖ac8 15. ♗d3 ♖fe8 16. ♗g5 h6 17. ♗d2 ♗f8 18. d5±, ed il Bianco si appresta a prendere l'iniziativa sul lato di Donna con ♖ec1 seguita al momento opportuno da a2-a4 o b2-b4.

c) 11... ♖e8? 12. dxe5 dxe5 13. ♘xe5 ♗d6 14. ♘xf7! ♔xf7 15. e5 ♕e7 16. ♗f4! ♗c7 (16... ♗b8 17. ♘d2 ♘d5 18. ♕h5+ lascia al Bianco un attacco devastante) 17. ♖e3 ♕d7 18. e6+! ♖xe6 19. ♕xd7+ ♗xd7 20. ♗xc7+—: il Nero ha un pedone netto in meno.

d) 11... ♘c6 12. d5 ♘a5 13. ♘bd2 c4 14. ♘f1 ♘b7 15. g4! h5!? 16. gxh5 ♗xh3 17. ♘3h2 ♘h7 18. ♘e3 ♗g5 19. ♕f3 ♗d7 20. ♔h1. Si intravvedono le avvisaglie di un attacco bianco sul lato di Re dopo mosse come ♖g1 e ♘f5.

e) 11... ♗b7 12. ♘bd2 cxd4 13. cxd4 exd4 14. ♘xd4 ♖e8 15. b4 ♘c6 (15... ♘c4? 16. ♘xc4 bxc4 17. ♗a4! ♖f8 18. ♗g5±, con la doppia minaccia 19. ♘c6 e 19. ♘f5) 16. ♘xc6 ♗xc6 17. ♗b2 ♖c8 18. ♗b3!?±, con gli Alfieri che sono pronti ad esercitare una forte pressione sull'ala di Re del Nero dopo 19. ♕f3.

f) 11... ♘d7 12. ♘bd2 (viene in considerazione anche 12. dxc5 dxc5 13. ♘bd2 f6 14. ♘h4 ♘b6 15. ♘f5 ♖f7 16. ♘b3 ♘b7 17. ♗e3 ♕c7 18. ♘d2 ♗f8 19. a4!, e l'iniziativa è saldamente nelle mani del Bianco) 12... cxd4 13. cxd4 ♘c6 14. ♘b3 a5 15. ♗e3 a4 16. ♘bd2 exd4 (altrimenti il Bianco prosegue con d5, ♖c1, ♗b1, ♘f1 e ♕d2, mantenendo una certa superiorità sia sul lato di Re sia lungo la colonna 'c') 17. ♘xd4 ♘xd4 18. ♗xd4 ♘e5 19. a3!? ♘c6 20. ♗c3 ♗f6 21. ♕h5!?, e la situazione sembra favorevole al Bianco: il pedone b5 è in presa ed è inoltre in arrivo la spinta e4-e5.

12. ♘bd2

Il Bianco deve aspettare che il Cavallo nero ritorni in c6 prima di chiudere il centro: in caso contrario, il mancato guadagno di tempo permetterebbe al Nero di sfruttare il ritardo di sviluppo del lato di Donna bianco con una serie di precise manovre. Ad esempio: 12. d5?! ♘c4 13. a4 ♗d7 14. b3 ♘a5 15. axb5 axb5 16. ♘bd2 g6! 17. ♘f1 ♘h5! 18. ♗h6 ♖fe8 19. ♘3h2 ♕d8 20. ♕d2 ♘f4 21. ♘f3 ♗f6, e qualora il Bianco decidesse di cambiare il suo Alfiere con il Cavallo f4, aprirebbe la grande diagonale nera per l'Alfiere f6.

12... cxd4

Su 12... ♘c6 è forte 13. d5 ♘d8 14. a4 ♖b8 15. axb5 axb5 16. b4! c4 17. ♘f1 ♘e8 18. ♘3h2 f6 19. f4 ♘f7 20. ♘f3 g6 21. f5 ♘g7 22. g4, ed il Bianco ha un chiaro vantaggio di spazio, anche se in una posizione così chiusa non gli sarà facile aprirsi un varco tra le difese nere.

Un'alternativa interessante è data da 12... ♗d7, con il possibile seguito 13. ♘f1 ♘c4 14. ♘e3 ♘xe3 15. ♗xe3 ♖fc8 16. ♖c1 ♗c6 17. ♘d2 cxd4 18. cxd4 ♕b7 19. ♕f3 (19. d5 ♗e8 20. ♕e2 ♗d8!) 19... d5 20. dxe5 ♘xe4 21. ♗b3!±, ma la debolezza del pedone f7 impedisce al Nero di aprire la diagonale a2-g8 spingendo in d4.

13. cxd4 ♘c6

Il Nero non nasconde il suo interesse per le case d4 e b4. Vediamo alcune altre possibilità:

a) 13... ♖d8 14. b3 ♘c6 15. ♗b2 exd4 16. ♘xd4 ♘xd4 17. ♗xd4 ♗e6 18. ♖c1! ♕a5 19. ♗b1 d5 20. ♗c3 b4 21. ♗xf6 ♗xf6 22. e5 ♗g5 23. ♕e2 ♕b6 24. ♖cd1. Il Bianco sta per eseguire la manovra ♘d2-f3-d4, dopodiché il suo vantaggio sarebbe fuori discussione, e il tentativo di impedirlo da parte del Nero con 24... ♗xd2 25. ♖xd2 sembra peggiore del male; infatti il piano ♖ed1, ♔h2 e quindi f2-f4 sancirebbe la supremazia del primo giocatore.

b) 13... ♗e6 14. ♘f1 ♖fc8 15. ♗d3 ♘e8 16. ♘e3 e poi 17. ♗d2±.

c) 13... ♗d7 14. ♘f1 ♖ac8 15. ♘e3 ♘c6 16. d5 ♘b4 17. ♗b1 a5 18. a3 ♘a6 19. b4!, ed il pedone 'b' è invulnerabile (dopo 19... axb4 20. axb4 ♘xb4? 21. ♕b3 ♕c5 22. ♗d2 il Cavallo nero è perduto); perciò il Bianco avrà tempo di conquistare l'iniziativa sul lato di Donna con 20. ♗d2 seguita da ♗d3 e ♖c1.

d) 13... ♗b7 14. ♘f1 (non è sbagliata neppure 14. d5!?, per escludere dal gioco l'Alfiere b7) 14... ♖ac8 15. ♖e2 ♘h5 (15... d5 16. dxe5 ♘xe4 17. ♘g3! ♘xg3 18. fxg3 lascerebbe il lato di Re del Nero esposto a pericolosi attacchi a seguito di 19. ♕d3) 16. a4!? bxa4 (se 16... b4 allora 17. b3 con l'idea 18. d5, tarpando le ali al Cavallo a5, mentre su 16... ♘f4 17. ♗xf4 exf4 18. axb5 axb5 19.

♕d2! ♘c4 20. ♕×f4 ♘×b2 21. ♘g3 le minacce del Bianco sul lato di Re iniziano a farsi preoccupanti) 17. ♗×a4 ♘f4 18. ♖c2!±. I pezzi neri non sono ben coordinati fra loro; in particolare il Cavallo a5 si sta rivelando praticamente inutile, e anche la posizione del pedone e5 pare tutt'altro che sicura.

14. ♘b3

In caso di 14. ♘f1 è possibile 14... exd4, mentre a 14. d5 segue 14... ♘b4 15. ♗b1 a5 16. a3 ♘a6, e dopo ♗d7 e ♘c5 il Nero riesce a pareggiare il gioco.

14... a5 15. ♗e3!

Il Bianco deve tirare fuori l'Alfiere prima che il Nero costringa il suo Cavallo a indietreggiare nuovamente in d2.

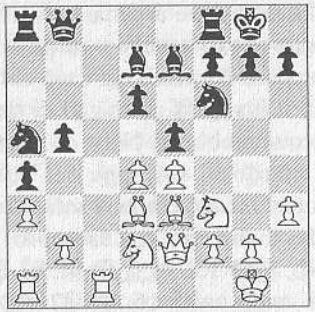
15... a4 16. ♘bd2 ♘b4

Oppure 16... ♗d7 17. ♖c1 ♕b7 18. ♕e2 ♖fe8 19. a3!? g6 20. ♗b1! ♗f8 21. ♗a2! h6 22. dxe5 ♘xe5 (22... dxe5 23. ♗c5! si rivela vantaggiosa per il Bianco, che ha l'idea di proseguire con ♗xf8, ♕e3 e ♖c5) 23. ♗d4 ♖ac8 24. ♗c3 ♗g7 25. ♘d4±.

17. ♗b1 ♗d7 18. a3 ♘c6 19. ♗d3

Da considerare anche 19. ♗a2!?

19... ♘a5 20. ♕e2 ♕b8 21. ♖ec1! *(42)*



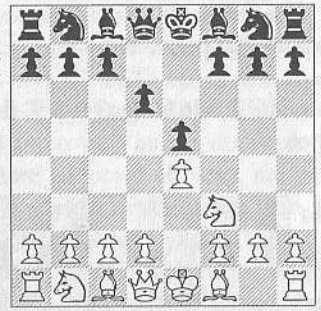
PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco sta nettamente meglio ed è padrone della scacchiera a tutti gli effetti. L'insolita disposizione delle sue Torri gli permette inoltre di espandersi sul lato di Donna con l'originale manovra ♖ab1 e b2-b4! Ecco una variante esemplificativa: 21... ♖e8 22. ♖ab1! ♗d8 (22... ♗f8 23. ♗g5! ♘h5 24. b4!) 23. b4! axb3 24. ♘×b3 ♘×b3 25. ♖×b3 ♕b7 26. ♘d2 (non era ancora il caso di catturare in b5, poiché sarebbe rimasto in presa il pedone e4) 26... h6 27. dxe5 dxe5 28. ♗×b5 ♗×b5 29. ♕×b5 ♕×b5 30. ♖×b5 ♖×a3 31. ♖c8, ed i pezzi bianchi penetrano in ultima traversa, cioè nel cuore della posizione nera. Come abbiamo visto, insomma, nella Variante Cigorin per il Nero vi sono più spine che rose, e non a caso gli itinerari 'spagnoli' oggi più seguiti sono quelli tracciati da Zaitsev e da Breyer.

La Spagnola chiusa è comunque sempre terreno di aspre battaglie posizionali, in cui parte favorito il giocatore che conosce bene tutti i piani più usati e, in base alla situazione al centro, sa scegliere quello che gli offre le migliori prospettive di un gioco attivo.

10 DIFESA PHILIDOR

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 *(43)*



Questa spinta è un modo più passivo di sostenere il pedone e5 rispetto a 2... ♘c6, in quanto chiude la diagonale a3-f8 all'Alfiere campo-scuro e non sviluppa nessun pezzo. D'altra parte, bisogna conoscere molto meno teoria che dopo ♘c6. Tuttavia l'iniziativa rimane quasi sempre saldamente nelle mani del Bianco.

3. d4

La risposta migliore a 3. ♗c4 è senza dubbio 3... ♗e7, e se il Bianco prosegue con 4. d4 il Nero può scegliere fra 4... ♘c6, rientrando nella Difesa Ungherese, e 4... exd4 5. ♘×d4 ♘f6 6. ♘c3 0-0. In entrambi i casi il Nero sta solo leggermente peggio. Dubbia pare invece 3... ♗e6, dato che l'indebolimento della casa e6 può avere conseguenze piuttosto gravi: ad esempio dopo 4. ♗×e6 fxe6 5. d4 exd4 6. ♘×d4 e5 (6... ♕f6 7. ♕h5+ g6 8. ♕b5+, oppure 6... ♕d7 7. ♕h5+ g6 8. ♕h3) 7. ♘e6 ♕e7 8. ♕h5+ g6 9. ♕h3 il Bianco arroccherà e poi partirà all'attacco con f2-f4.

3... ♘f6

Le alternative lasciano il Bianco in vantaggio. Vediamole una per una:

a) **3... ♘c6** 4. ♗b5 rientra nella Variante Steinitz della Partita Spagnola.

b) **3... ♗g4** 4. dxe5 ♗×f3 5. ♕×f3 dxe5 6. ♗c4 lascia l'iniziativa nelle mani del Bianco. È buona anche 5. gxf3 dxe5 6. ♕×d8+ ♔×d8 7. f4 e il finale si preannuncia superiore per il Bianco, che può contare sulla coppia degli Alfieri.

c) **3... f5** è una mossa in stile romantico, abbastanza popolare in un lontano passato, che però lascia fatalmente scoperto il Re nero. Il Bianco può approfittarne in diversi modi, fra cui consigliamo 4. ♘c3 fxe4 5. ♘×e4 d5 6. ♘×e5! dxe4 7. ♕h5+ g6 8. ♘×g6 ♘f6 9. ♕e5+ ♔f7 10. ♗c4+! ♔g7 (10... ♔×g6 11. ♕g5 matto) 11. ♗h6+! ♔×h6 12. ♘×h8 ♗b4+ 13. c3; l'attacco bianco prosegue, ed in più il Nero ha anche perso per strada del materiale.

d) **3... ♘d7** 4. ♗c4 c6 (in questa posizione le mosse naturali sono anche perdenti: 4... ♘f6? 5. d×e5 d×e5 6. ♘g5, oppure 5... ♘×e5 6. ♘×e5 d×e5 7. ♗×f7+ ♔×f7 8. ♕×d8 ♗b4+ 9. ♕d2; 4... ♗e7? 5. d×e5 d×e5 6. ♕d5, o se 5... ♘×e5 allora 6. ♘×e5 d×e5 7. ♕h5; 4... h6? 5. d×e5 d×e5 6. ♗×f7+ ♔×f7 7. ♘×e5+ e 8. ♕d5) 5. 0-0 ♗e7 6. d×e5 d×e5 7. ♘g5 ♗×g5 8. ♕h5 g6 9. ♕×g5 e il Bianco, con i due Alfieri e i pezzi meglio sviluppati, è in evidente vantaggio.

e) **3... e×d4** 4. ♘×d4 (è forte anche 4. ♕×d4, cui può seguire 4... ♘c6 5. ♗b5 oppure 4... ♗d7 5. ♗f4 ♘c6 6. ♕d2), e ora al Nero conviene rientrare nella variante principale con 4... ♘f6.

Dopo 3... ♘f6 il Bianco ha la scelta fra due possibilità, entrambe interessanti: **4. d×e5** (10.1) e **4. ♘c3** (10.2).

10.1 4. d×e5

4. d×e5 ♘×e4 5. ♕d5

La più energica. Invece dopo 5. ♘bd2 ♘×d2 6. ♗×d2 ♗e7 7. ♗d3 (in caso di 7. e×d6 il Nero può tranquillamente riprendere di Donna, mentre a 7. ♗f4 segue 7... d5) 7... ♘c6 8. ♕e2 ♗e6 9. 0-0-0 d×e5 10. ♘×e5 ♕d5 il Nero non ha problemi. Su 5. ♗d3 è forte 5... ♘c5, e neppure 5. ♗c4 c6 6. e×d6 ♘×d6 7. ♗b3 ♗e7 8. 0-0 0-0 9. ♘c3 ♘a6 sembra molto promettente per il Bianco.

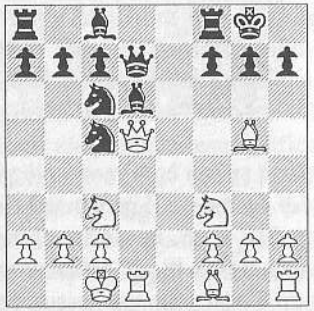
5... ♘c5 6. ♗g5

Non va 6. ♘g5 ♗e6 7. ♘×e6 f×e6 8. ♕f3 ♘bd7 9. e×d6 ♗×d6, ed il Nero sta addirittura meglio.

6... ♕d7

Dopo 6... ♗e7 7. e×d6 ♕×d6 8. ♘c3, seguita dall'arrocco lungo, l'iniziativa del Bianco sarebbe quanto mai pericolosa.

7. e×d6 ♗×d6 8. ♘c3 0-0 9. 0-0-0 ♘c6 *(44)*



PIANI CONTRAPPOSTI

Lo sviluppo dei pezzi bianchi è molto naturale e si contrappone alla goffa posizione dei pezzi neri, con particolare riferimento all'inchiodatura dell'Alfiere d6. Fra i possibili obiettivi del Bianco un attacco sul lato di Re, mentre il Nero vorrebbe togliere la Donna da d7 per aprire la strada all'Alfiere c8, in previsione di un eventuale attacco sull'arrocco lungo avversario. Dopo la plausibile continuazione 10. ♗e3 ♘e7 11. ♕c4 b6 12. ♗×c5 b×c5 13. ♗d3 ♘g6 il Bianco sta leggermente meglio.

10.2 4. ♘c3

4. ♘c3 e×d4

Ora **4... ♘bd7** è più promettente che al terzo tratto. Normalmente il gioco prosegue con 5. ♗c4 ♗e7 (ma non 5... c6? a causa di 6. d×e5 d×e5 7. ♘g5) 6. 0-0. In alternativa il Bianco può anche decidere di 'saltare addosso' al Nero, ma questa strategia avventurosa non gli garantisce certo la vittoria:

a) 6. ♗×f7+? ♔×f7 7. ♘g5+ ♔g8 8. ♘e6 ♕e8 9. ♘×c7 ♕g6 10. ♘×a8 ♕×g2 11. ♖f1 e×d4 12. ♕×d4 ♘e5 13. f4 ♘fg4, e si minaccia uno scacco in h4 che sarebbe micidiale per il Re bianco;

b) La stessa idea può anche essere proposta in versione riveduta e corretta: 6. d×e5 d×e5 (da considerare 6... ♘×e5 7. ♗e2) 7. ♗×f7+ ♔×f7 8. ♘g5+ ♔g8 9. ♘e6 ♕e8 10. ♘×c7 ♕g6 11. ♘×a8 ♕×g2 12. ♖f1 ♘c5, ma dopo ♗h3 il Nero ottiene un buon controgioco.

c) 6. ♘g5 0-0 7. ♗×f7+ ♖×f7 8. ♘e6 ♕e8 9. ♘×c7 ♕d8 10. ♘×a8 b5! 11. d×e5! (evitando la trappola 11. ♘×b5? ♕a5+ 12. ♘c3 ♘×e4∓) 11... ♘×e5 12. ♗f4 b4 13. ♘d5 ♘×d5 14. ♕×d5 ♘g6 15. ♗g3 ♗f8 16. 0-0-0 ♗b7, con leggero vantaggio del Bianco.

Tutte queste varianti sono comunque estremamente violente e caotiche: in una partita di torneo finirà con l'imporsi il giocatore tatticamente più abile!

Torniamo ora a 4... ♘bd7 5. ♗c4 ♗e7 6. 0-0. Dopo le mosse logiche 6... 0-0 7. ♕e2 c6 8. a4 (ovviamente non si deve permettere b7-b5) 8... ♕c7 9. h3 b6 10. ♖d1 ♗b7 si raggiunge una posizione in cui il Bianco ha maggiore libertà di movimento, ma il Nero è privo di debolezze. I giocatori con uno stile intraprendente e attivo si schiereranno naturalmente dalla parte del primo giocatore, mentre i 'contropiedisti' dotati di notevole pazienza saranno ben lieti di condurre i pezzi neri.

5. ♘×d4

Anche adesso è interessante la ripresa di Donna: 5. ♕×d4 ♘c6 6. ♗b5 ♗d7 7. ♗×c6 ed il Bianco, che pur avendo ceduto la coppia degli Alfieri è in vantaggio di spazio e ha una forte Donna centralizzata, sta leggermente meglio.

5... g6

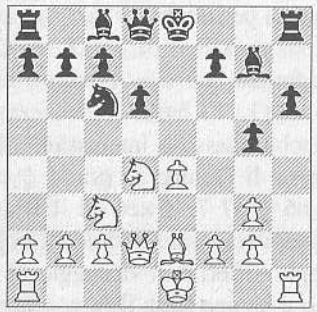
L'Alfiere camposcuro sta meglio in fianchetto che in e7: infatti dopo 5... ♗e7 6. ♗f4 (i piani che prevedono l'arrocco corto sono meno pericolosi per il Nero) 6... 0-0 7. ♕d2 e 8. 0-0-0 il Bianco è in grado di organizzare un forte attacco, mentre l'unico controgioco nero

possibile ruota intorno al tentativo di spingere in d5.

6. ♗g5

La più incisiva. Invece su 6. ♗f4 ♗g7 7. ♕d2 0-0 8. 0-0-0 ♖e8 9. f3 ♘c6 10. ♘×c6 b×c6 11. e5 ♘d5 12. ♘×d5 c×d5 si aprono diagonali e colonne, esponendo il Re bianco in maniera preoccupante, e nemmeno 6. ♗c4 ♗g7 7. 0-0 0-0 8. ♗g5 h6 9. ♗h4 ♘c6 10. ♘×c6 b×c6 11. f4 ♕e8 sembra impensierire il Nero più di tanto.

6... ♗g7 7. ♕d2 h6 8. ♗f4 g5 9. ♗g3 ♘h5 10. ♗e2 ♘×g3 11. h×g3 ♘c6 *(45)*

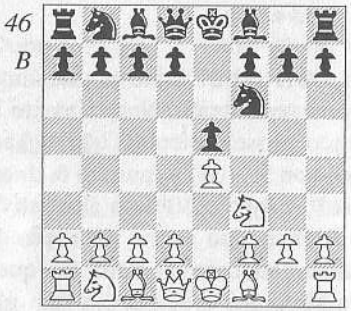


PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco, che è meglio sviluppato e la cui struttura pedonale è più compatta, arrocherà presumibilmente lungo per poi speculare sulla debolezza delle case d5, f5 e h5. Anche il Nero farà bene ad arroccare lungo, confidando nell'attività dei suoi Alfieri. Potrebbe ad esempio seguire 12. ♗b5 ♗d7 13. ♘de2 ♕f6, con possibilità per entrambi i colori.

11 DIFESA RUSSA

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘f6 *(46)*



In quest'apertura, anziché proteggere il proprio pedone e5, il Nero vuole indurre il Bianco a sostenere il punto e4. Se il primo giocatore viene incontro ai desideri dell'avversario con 3. ♘c3, può aversi 3... ♗b4!?, e dopo 4. ♘×e5 0-0 5. ♗e2 (nella variante 5. d3 d5! l'apertura del centro si ritorce contro il Bianco, che versa in ritardo di sviluppo) 5... ♖e8 6. ♘d3 ♗×c3 7. d×c3 ♘×e4 8. 0-0 d5 9. ♘f4 c6 10. ♗e3 ♘d6! 11. ♗d3 ♗f5 il Nero raggiunge agevolmente la parità. Perciò consigliamo al Bianco di scegliere linee di gioco più complesse e aperte, dato che in posizioni simmetriche un solo tempo di vantaggio può rivelarsi determinante.

Le due continuazioni principali sono **3. ♘×e5** (11.1) e **3. d4** (11.2).

11.1 3. ♘×e5

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘×e5 d6

Le conseguenze di 3... ♘×e4? sarebbero tragiche: 4. ♕e2 d5 (4... ♕e7 5. ♕×e4 d6 6. d4 f6 7. ♘c3 d×e5 8. ♘d5 ♕d6 9. d×e5 f×e5 10. ♗f4 c6 11. 0-0-0! c×d5 12. ♖×d5 lascia il Bianco in vantaggio decisivo) 5. d3 ♘f6?? (il male minore è dato da 5... ♕e7 6. d×e4 ♕×e5 7. e×d5±) 6. ♘c6+, e lo scacco di scoperta porta al guadagno della Donna nera!

4. ♘f3

L'alternativa 4. ♘c4 ♘×e4 5. d4 d5 6. ♘e3 è meno naturale, ed il Nero può approfittare della collocazione poco armoniosa dei pezzi bianchi, optando per un piano aggressivo come 6... ♗e6 7. ♗d3 f5!?, seguita da ♗d6, 0-0, c6 e ♘bd7.

4... ♘×e4 5. d4!

Il Bianco non scaccia il Cavallo nero da e4 e si prepara piuttosto ad attaccarlo con un pezzo (♗d3!). Le alternative non sono particolarmente promettenti:

1) 5. d3 ♘f6 6. d4 d5 (siamo rientrati nella Variante di Cambio della Francese!) 7. ♗d3 ♗d6 8. 0-0 0-0 9. ♗g5 ♗g4 10. ♘bd2 ♘bd7 11. c3 c6=; il Bianco non può impedire al Nero di mantenere la simmetria all'infinito.

2) 5. ♘c3 ♘×c3 (è giocabile anche 5... ♘f6 seguita da ♗e7, 0-0 e ♘c6) 6. d×c3 ♗e7 7. ♗f4 0-0 8. ♕d2 ♘d7!? 9. 0-0-0 ♘c5, con possibilità per entrambi.

3) 5. ♕e2 ♕e7 6. d3 ♘f6 7. ♗g5 ♕×e2+ 8. ♗×e2 ♗e7 9. ♘c3 c6! 10. 0-0-0 ♘a6! 11. ♖he1 ♘c7, e il Nero si appresta a neutralizzare la pressione bianca lungo la colonna 'e' dopo 12... ♘e6.

4) 5. c4 ♗e7 (la migliore: il Nero sviluppa un pezzo e prepara l'arrocco, oltre a eliminare qualsiasi rischio di spiacevoli inchiodature sulla colonna 'e', come in caso di 5... ♘c6 6. ♘c3 ♗f5?? 7. ♕e2 ♕e7 8. ♘d5+—) 6. ♘c3 ♘×c3 7. d×c3 ♘c6 8. ♗d3 ♘e5! (se 8... ♗g4 allora 9. ♗e4! ed il Nero è a corto di piani, mentre il Bianco arrocherà corto e poi prenderà l'iniziativa sul lato di Donna con b2-b4) 9. ♘×e5 d×e5 10. ♕c2 ♗g5! 11. 0-0 ♗e6 12. ♖e1 ♗×c1 13. ♖a×c1 ♕g5 14. ♖e3 0-0-0=.

5... d5

Il Nero deve subito far sentire la sua presenza al centro. La remissiva 5... ♗e7 6. ♗d3 ♘f6 7. h3! 0-0 8. 0-0 ♖e8 9. c4 consente invece al Bianco di completare il proprio sviluppo con ♘c3, ♖e1 e ♗f4, dopodiché il primo giocatore ha solo l'imbarazzo della scelta fra il raddoppio delle Torri lungo la colonna 'e' (♕d2, ♖e2 e ♖ae1) e l'espansione ad Ovest (spingendo in b4, b5 e a4, con o senza d4-d5), mentre il Nero deve rimanere a guardare. Anche 5... ♗g4, per

quanto apparentemente aggressiva, lascia il Bianco in vantaggio dopo 6. h3 ♗h5 7. ♕e2 ♕e7 8. ♗e3, con l'idea 9. g4 e poi ♗g2, ♘c3, 0-0-0.

6. ♗d3

Il Bianco intende proseguire con 0-0, ♖e1 e c4, per indebolire la posizione del Cavallo e4 scalzando i suoi difensori.

6... ♗e7

La variante principale, almeno secondo la teoria moderna. Si incontrano però abbastanza spesso anche altre due mosse:

1) 6... ♘c6?! 7. 0-0 ♗g4 8. c4 ♘f6 (8... ♗e7 9. ♘c3 ♘xc3 10. bxc3 0-0 11. h3 ♗h5 12. ♖b1, minacciando di importunare il Nero lungo la quinta traversa dopo 13. ♖b5) 9. ♘c3 (9. cxd5 ♗xf3 10. ♕xf3 ♕xd5 11. ♕xd5! ♘xd5 12. ♘c3 0-0-0 13. ♗c4 lascia al Bianco un minimo vantaggio, grazie alla coppia degli Alfieri, ma nulla più) 9... ♗xf3 10. ♕xf3 ♘xd4 11. ♕h3 ♘e6 12. cxd5 ♘xd5 13. ♗g6!!±, e la posizione del Cavallo e6 inizia a farsi traballante. In una posizione così aperta, il vantaggio di sviluppo del Bianco è anzi pressoché decisivo: sono in arrivo idee come ♕xe6+, ♖fe1 e ♖ad1.

2) 6... ♗d6!? 7. 0-0 0-0 8. c4 (8. ♖e1 f5!? 9. c4 c6 10. ♕b3 ♔h8 11. ♘c3 ♘a6∞, e se il Bianco va a caccia di materiale con 12. cxd5 cxd5 13. ♘xd5?! ♗e6 14. ♕xb7 ♘ac5! 15. dxc5 ♗xd5 il Nero prende il sopravvento; si noti che l'Alfiere d5 è invulnerabile a causa di ♗xh2+, con attacco di scoperta alla Donna bianca) 8... c6 9. cxd5 (9. ♘c3 ♘xc3 10. bxc3 dxc4 11. ♗xc4 ♗g4 12. ♕d3 ♘d7=) 9... cxd5 10. ♘c3 ♘xc3 11. bxc3 ♗g4 12. ♖b1 b6 (interessante anche 12... ♘d7!? 13. h3! – e non 13. ♖xb7? ♘b6, in quanto dopo ♗c8 il Bianco perderebbe la qualità – 13... ♗h5 14. ♖b5! ♘b6 15. c4!, con gioco incerto) 13. ♖b5 ♗c7 14. h3 a6 15. hxg4! axb5 16. ♕c2 g6 17. ♗xb5, e l'attacco del Bianco compensa ampiamente il materiale sacrificato.

7. 0-0 ♘c6

Più precisa di 7... 0-0 8. c4 ♘f6 (oppure 8... c6 9. cxd5 cxd5 10. ♘c3, e siamo rientrati in posizioni simili a quelle viste nella nota precedente, con la differenza che il Nero ha giocato la passiva 6... ♗e7 anziché l'intraprendente 6... ♗d6) 9. ♘c3 ♗g4 10. cxd5 ♘xd5 11. ♗e4!, dopodiché il Bianco si prepara ad incrementare la pressione sulle case bianche con ♕d1-d3, ottenendo così un indiscutibile vantaggio.

8. ♖e1!?

Attaccando il Cavallo e4 e creando una ritirata in f1 per l'Alfiere d3, di cui si sente invece la mancanza dopo 8. c4 ♘b4: ad esempio, 9. ♗e2 ♗e6 (su 9... dxc4 10. ♗xc4 0-0 11. ♘c3 i pezzi bianchi sono più attivi) 10. ♘c3 0-0 11. ♗e3 f5!? 12. a3 ♘xc3 (ma non 12... ♘c6? 13. cxd5 ♗xd5 14. ♘xd5 ♕xd5 15. ♖c1, ed il centro nero si è volatilizzato) 13. bxc3 ♘c6 14. ♖b1 ♖b8 15. ♕a4 f4 16. ♗c1 ♔h8 17. ♖e1 dxc4 18. ♗xc4 ♗g4!?, con un buon controgioco per il Nero.

8... ♗g4

Dopo 8... f5? 9. c4 ♗e6 10. cxd5 ♗xd5 11. ♘c3±, il Nero deve rassegnarsi al cambio del suo forte Cavallo in e4.

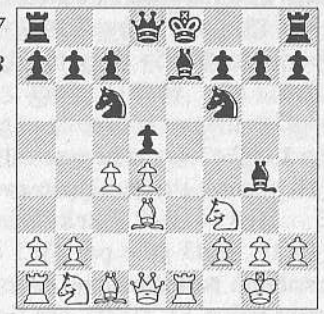
9. c4

Inutile 9. ♗xe4 dxe4 10. ♖xe4 a causa di 10... ♗xf3 11. ♕xf3 (11. gxf3? f5 12. ♖f4 0-0 13. d5 ♗g5 14. ♖a4 ♗xc1 15. ♕xc1 ♕xd5∓) 11... ♘xd4 12. ♕d1 ♘e6=: il Bianco ha volontariamente rinunciato ai suoi pezzi meglio piazzati, cioè l'Alfiere d3 e il Cavallo f3.

9... ♘f6 *(47)*

Per resistere alla pressione centrale del Bianco, il Nero è costretto a ritirare il Cavallo. Sono infatti inferiori sia 9... f5 10. ♘c3 ♗xf3 11. gxf3 ♘xc3 12. bxc3 0-0 13. cxd5 ♕xd5 14. ♕e2 ♔h8 15. ♖b1± (il Bianco si appresta a continuare con ♗c4 seguita da ♖xb7, oppure con la semplice ♗f4) sia 9... ♗xf3 10. ♕xf3 ♘xd4 11. ♕e3 ♘f5 12. ♕f4 ♘fd6 13. cxd5±.

47
B



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco è riuscito a stanare il Cavallo nero da e4 e vorrebbe ora togliere al suo avversario anche il controllo della casa d5, in modo da avere mano libera al centro. Il Nero si augura invece che la fastidiosa inchiodatura esercitata dal suo Alfiere in g4 crei qualche problema al pedone 'd' bianco; ma prima di tutto, naturalmente, bisogna arroccare. Vediamo alcune varianti concrete:

1) 10. cxd5 ♘xd5 11. ♘c3 0-0 (11... ♘xd4? 12. ♕a4+) 12. h3 (fra le alternative segnaliamo 12. ♘xd5 ♕xd5 13. ♗e4 ♕d6 14. ♗xc6 bxc6 15. ♖e4!? ♗e6 16. ♗g5 ♗xg5 17. ♘xg5 ♗d5 18. ♖e3 h6 19. ♘e4 ♗xe4 20. ♖xe4 ♖ab8, ed in questa posizione – dove sono scomparsi dalla scacchiera tutti i pezzi leggeri – la patta sembra il risultato più probabile, oppure 12. ♗e4 ♗e6 13. a3 ♗f6=, con una posizione complessa in cui il Nero è comunque riuscito a non perdere il dominio del punto d5)

12... ♗e6 (sarebbe un errore 12... ♗h5? 13. ♗×h7+ ♔×h7 14. ♘g5+ ♗×g5 15. ♕×h5+ ♗h6 16. ♗×h6 g×h6 17. ♕f5+ ♔g7 18. ♘×d5+−), e ora la risposta migliore a 13. ♕c2 dovrebbe essere 13... ♘f6, mentre su 13. a3 può aversi 13... ♖e8 14. ♗c2 ♘×c3 15. b×c3 ♗f6 16. ♕d3 g6 e poi ♘a5 con possibilità per entrambi. Da considerare infine 13. ♘e4!?, che finora non è mai stata giocata in partita viva, con l'idea di andare in c5 o in g5 per attaccare l'Alfiere e6.

2) 10. ♘c3!? d×c4 (dopo 10... ♘×d4 11. c×d5 ♘×f3+ 12. g×f3 seguita da 13. ♕e2 il Re nero non riesce ad arroccare. 10... 0-0 11. c×d5 ♘×d5 rientra invece nella variante del paragrafo precedente) 11. ♗×c4 0-0 12. d5 ♘a5 13. ♗d3 c6 14. h3 ♗h5 (migliore di 14... ♗×f3 15. ♕×f3 c×d5 16. ♗g5, ed il Bianco minaccia di demolire la posizione nera con ♖×e7 seguita da ♘×d5) 15. ♖e5!, ed il Bianco conserva l'iniziativa. Ad esempio: 15... c×d5 16. ♘×d5!±, o 15... ♗g6 16. ♗×g6 h×g6 17. d6 ♗×d6 18. ♖×a5 ♕×a5 19. ♕×d6±. La migliore per il Nero è quindi probabilmente 15... ♗d6!?, costringendo il Bianco a sacrificare una qualità in cambio dell'attacco con 16. ♖×h5 ♘×h5 17. ♘g5 (17. ♗×h7+ ♔×h7 18. ♘g5+ ♔g6!) 17... ♘f6 18. ♘ce4; ne scaturisce una posizione confusa, in cui i difetti strutturali della posizione del Nero (Cavallo fuori gioco in a5, inferiorità di pedoni al centro) sono compensati dalla sua superiorità materiale.

11.2 3. d4

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘f6 3. d4 e×d4

Ecco qualche altra opzione:

a) 3... d5 4. e×d5 e×d4 (dopo 4... e4 5. ♘e5 ♘×d5 6. ♗c4 ♗e6 7. 0-0 ♗e7 8. f3!±, l'avamposto nero in e4 viene liquidato e la colonna 'e' si apre a beneficio del Bianco) 5. ♕×d4 ♕×d5 6. ♘c3 ♕×d4 7. ♘×d4 c6! (non si può permettere ai Cavalli bianchi di attaccare il punto c7, né da b5 né da d5) 8. ♗g5±. Il Bianco è in leggero vantaggio di sviluppo e potrebbe proseguire con 0-0-0, ♗d3 e ♘f5.

b) 3... ♘×e4 4. ♗d3 (4. d×e5 d5 5. ♘bd2 ♘c5=). Ora il seguito normale è 4... d5, e su 5. ♘×e5 il Nero può contrastare il Cavallo bianco in due modi diversi:

1) 5... ♘d7!? 6. ♘×d7 (se 6. ♕e2 allora 6... ♘×e5 7. ♗×e4 d×e4 8. ♕×e4 ♗e6 9. ♕×e5 ♕d7 10. ♗e3 ♗b4+ 11. c3 ♗d6 12. ♕a5 ♕c6 e, nonostante il pedone in meno, la coppia degli Alfieri del Nero ed il suo dominio sulle case bianche gli permettono di mantenere l'equilibrio) 6... ♗×d7 7. 0-0 ♕h4 8. c4 0-0-0 (è giocabile anche 8... ♘f6 9. ♕e2+ ♗e7) 9. c5! (non si deve permettere all'Alfiere f8 di andare in d6) 9... g5! 10. ♘c3 ♗g7 con possibilità per entrambi.

2) 5... ♗d6 6. 0-0 0-0 7. c4 ♗×e5 (7... c6 8. ♘c3 ♘×c3 9. b×c3±) 8. d×e5 ♘c6 9. c×d5 ♕×d5 10. ♕c2 ♘b4 11. ♗×e4 ♘×c2 12. ♗×d5 ♗f5! 13. g4! ♗×g4 14. ♗e4 ♘×a1 15. ♗f4, e la partita è aperta a qualsiasi possibile soluzione, anche se il giudizio più corretto oscilla probabilmente fra '±' e '='.

Pochissimi anni fa è stata ideata una sorprendente novità che ha rivoluzionato la teoria di questa vecchia variante: il Nero può infatti giocare 4... ♘c6!? (anziché 4... d5). Ora né 5. d5 ♘c5 6. d×c6 e4 né 5. d×e5 d5 6. e×d6 ♘×d6 7. ♘c3 ♗e7 8. ♘d5 ♗e6 9. ♘×e7 ♕×e7, seguita da 10... 0-0-0, sembrano granché promettenti per il Bianco. La continuazione più interessante è data da 5. ♗×e4 d5 6. ♗g5 ♕d7 7. ♗d3 e4 8. 0-0 f6! 9. ♖e1 ♗e7 10. ♗f4 e×d3 11. ♕×d3 0-0, ma anche qui il Nero riesce a pareggiare la posizione o quasi: ad esempio, dopo 12. ♘c3 ♗b4 13. ♖e2 ♕f7 l'Alfiere c8 è finalmente pronto ad uscire dalla sua casa di partenza.

4. e5 ♘e4

Non va 4... ♘d5 per 5. ♕×d4 ♘b6 6. ♘c3 ♘c6 7. ♕e4 ♗e7 8. ♗f4 e poi 0-0-0, ♗d3 (±). Se invece 4... ♕e7 5. ♗e2 ♘e4 6. ♕×d4 ♕b4+ 7. ♘bd2 ♘×d2 8. ♗×d2 ♕×d4 9. ♘×d4, il Bianco potrà proseguire con ♗f4 e 0-0-0, ottenendo perlomeno un finale leggermente superiore.

5. ♕×d4

Molto più logica di 5. ♕e2, contro la quale il Nero raggiunge la parità sia con 5... ♗b4+ 6. ♘bd2 ♘×d2 7. ♗×d2 ♕e7 8. 0-0-0 ♘c6 9. ♗g5 ♕e6 10. ♔b1 ♗c5 sia con 5... ♘c5 6. ♘×d4 ♘c6 7. ♗e3 ♘×d4 8. ♗×d4 ♘e6 9. ♗c3 d5! 10. e×d6 ♕×d6 (l'idea è ♗d7 e quindi 0-0-0).

5... d5 6. e×d6 ♘×d6 7. ♘c3

Non portano a nulla varianti come 7. ♗g5 ♘c6 8. ♕e3+ ♗e7 9. ♘c3 ♘f5= oppure 7. ♗f4 ♘c6 8. ♕d2 ♕c7+ 9. ♗e2 ♘e4 10. ♕e3 ♘b4! 11. ♕c1 ♕c5 12. 0-0 ♗e6! (dopo 12... ♘×c2? 13. ♘c3! ♘×a1 14. ♘×e4 il Cavallo a1 finisce preda dei pezzi bianchi) 13. c4 0-0-0∞. Invece 7. ♗d3 ♘c6 8. ♕f4 g6 9. ♘c3 rientra nella linea principale, come vedremo fra poco!

7... ♘c6 8. ♕f4 g6

Risolvendo il problema (più apparente che reale) dello sviluppo dell'Alfiere f8. Troppo passiva è invece 8... ♗e7 9. ♗d3 ♗e6 10. ♗d2 ♕d7 11. 0-0-0 0-0-0 12. ♖he1 h6 13. ♗e3, in quanto dopo 14. ♕a4 il Bianco ha saldamente in mano l'iniziativa. L'alternativa 8... ♗e6 9. ♗d3 g6 10. ♘d4! pone il Nero di fronte ad un difficile dilemma: cambiare in d4 (rinunciando così all'arrocco corto) o permettere al Bianco di rovinare la sua struttura pedonale con la presa in c6? Su 8... ♗f5, infine, è forte 9. ♗b5!, poiché dopo 9... ♘×b5? 10. ♘×b5 rimarrebbero contemporaneamente

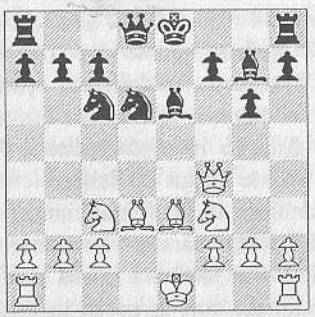
in presa il pedone c7 e l'Alfiere f5. Perciò il Nero deve ripiegare su 9... ♕e7+ 10. ♗e3 ♘×b5 11. ♘×b5 ♕b4+ 12. ♕×b4 ♗×b4+ 13. c3 ♗d6, ma comunque il Bianco conserva un buon margine di vantaggio continuando con 14. ♘×d6+ c×d6 15. 0-0-0.

9. ♗d3

Da considerare 9. ♗b5, sperando in 9... ♘×b5 10. ♘×b5 ♗d6 11. ♘×d6+ ♕×d6 12. ♕×d6 c×d6 13. ♗f4±. Il Nero può tuttavia giocare meglio: 9... ♗g7 10. 0-0 0-0 11. ♗×c6 b×c6 12. ♗e3 ♖b8 13. ♖ab1 a5∞. Con 9. ♗e3 il Bianco scopre immediatamente le sue carte e lascia capire che ha intenzione di arroccare lungo: potrebbe seguire 9... ♗g7 10. 0-0-0 0-0 11. h4. Si minaccia ora h4-h5, per cui al Nero conviene rispondere con 11... h6, dopodiché 12. h5? non avrebbe più senso a causa di 12... g5.

9... ♗g7 10. ♗e3 ♗e6 *(48)*

48
B



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco ha un gioco più arioso. Dopo aver arroccato, potrà scegliere fra mosse come ♘g5, ♘d4 e ♗c5, precedute magari dalla centralizzazione delle Torri (in d1 ed e1). Il Nero dovrà invece trovarsi un controgioco in modo da contrastare le mire espansionistiche dell'avversario. Il Bianco può arroccare sia corto sia lungo; vediamo qualche possibile sviluppo in entrambi i casi.

11. 0-0 0-0 12. ♘g5 ♖e8 13. ♖ad1 ♕f6 14. ♕×f6 ♗×f6 15. ♘×e6, seguita da 16. ♘b5±, lascia il Bianco con i due Alfieri e una certa iniziativa.

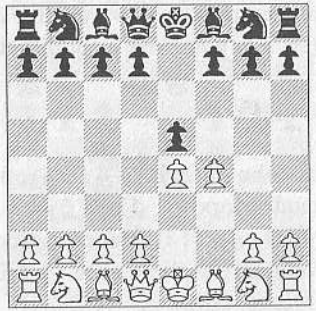
11. 0-0-0 ♕f6 (è sconsigliabile 11... 0-0 12. ♗c5! ♖e8 13. ♗b5! a6 14. ♗×c6 b×c6 15. ♘e4±) 12. ♘g5 ♕×f4 13. ♗×f4 ♗×c3 14. b×c3 0-0-0 15. ♘×e6 f×e6 16. ♖he1 ♖hf8 17. ♗g3 ♖de8 18. f3. Anche qui il finale si preannuncia tutto sommato favorevole per il Bianco grazie alla coppia degli Alfieri (±).

In conclusione, nella Difesa Russa il Nero può benissimo cercare rifugio nelle complicazioni, ma difficilmente esse si risolveranno a suo favore. Perciò quest'apertura va usata soprattutto se il Nero vuole giocare una partita dalle caratteristiche strategiche e tattiche ben definite, evitando posizioni troppo caotiche e puntando alla semplificazione del materiale e alla patta (in considerazione della propria situazione di classifica, dello stile dell'avversario o di altri fattori simili).

12 GAMBETTO DI RE

1. e4 e5 2. f4 *(49)*

49
N



Il Gambetto di Re è anche il 're dei gambetti', l'impianto prediletto da tutti coloro che amano i sacrifici in stile romantico. Ogni scacchista dovrebbe comunque sperimentarlo almeno una volta nella vita, perché in nessun'altra apertura i tatticismi sono in funzione di obiettivi strategici insoliti come quelli del Gambetto di Re. Capita spesso di vedere impettiti monarchi che ballano il samba in mezzo alla scacchiera, e qualche pedone (o addirittura qualche pezzo) in più o in meno potrebbe rivelarsi ininfluente: le parole d'ordine caratteristiche, che si incontrano ripetutamente in questo tipo di posizioni, sono 'attività' e 'attacco'!

La giustificazione del gambetto sta nel fatto che, prima di portare in gioco il suo Cavallo di Re, il Bianco fa partecipare alla lotta per il centro anche il pedone 'f', in modo da disturbare il pedone nero in e5. Successivamente, egli cercherà di sviluppare rapidamente i propri pezzi (♘f3, ♗c4, 0-0, ecc.), per impadronirsi dell'iniziativa e organizzare un immediato attacco lungo la colonna 'f' contro il punto debole f7. Purtroppo, la prassi ha messo in evidenza non solo i pregi ma anche i difetti di questo gambetto, e con un'attenta difesa il Nero dovrebbe riuscire a ridimensionare i sogni di gloria del Bianco.

Abbiamo diviso questa sezione in vari paragrafi, a seconda delle diverse possibili risposte del Nero:

12.1 Gambetto di Re rifiutato
A) Il sistema con 2... ♗c5
B) Il Controgambetto Falkbeer (2... d5)

12.2 Gambetto di Re accettato
A) Variante Classica (2... e×f4 3. ♘f3 g5)
B) Variante Moderna (2... e×f4 3. ♘f3 d5)

12.1 Gambetto di Re rifiutato

12.1 (A) Il sistema con 2... ♗c5

1. e4 e5 2. f4 ♗c5

La spinta del pedone f2 ha indebolito le case nere del Bianco. Il Nero cerca di approfittarne subito, e al tempo stesso tende una trappola: non va infatti 3. f×e5?? per 3...

♕h4+ seguita dalla presa in e4, con vittoria immediata. Passiva sarebbe invece 2... ♘f6?! 3. f×e5 ♘×e4 4. ♘f3 ♘g5 5. d4 ♘×f3+ 6. ♕×f3 ♕h4+ 7. ♕f2 ♕×f2+ 8. ♔×f2 ♘c6 9. c3 d6 10. e×d6 ♗×d6 11. ♘d2, seguita da ♘c4 o ♘e4, che lascia il Bianco padrone del centro (±). Un'altra maniera discutibile di rifiutare il gambetto è 2... d6?! 3. ♘f3 ♘c6 4. ♗b5!? ♗d7 5. d3 e×f4 6. ♗×f4, e dopo 0-0, ♘c3, d4, ecc., il Bianco sta chiaramente meglio. Merita invece considerazione 2... ♕h4+ 3. g3 ♕e7 4. f×e5 (4. ♘c3 e×f4 5. d4 f×g3 6. ♗f4 d5!∞) 4... d6 5. e×d6 ♕×e4+ 6. ♕e2 ♕×e2+ 7. ♘×e2 ♗×d6 8. ♗g2 ♘c6 9. c3 h5∞, con l'idea di giocare h5-h4 per premere sul pedone g3.

3. ♘f3 d6

Favorevole al Bianco sarebbe 3... d5? 4. ♘×e5 d×e4 5. ♕h5 ♕e7 (5... ♗e6 6. ♘×f7!) 6. ♗c4 g6 7. ♕e2 ♘h6 8. ♘c3, e sono minacciate sia 9. ♘d5 sia 9. ♘×e4. Ancora peggiore 3... ♘c6 a causa di 4. f×e5 d6 5. e×d6 ♕×d6 6. c3!, e dopo d2-d4 il Bianco avrà non solo un sano pedone in più ma anche un centro formidabile.

4. ♘c3

Porta alla parità il seguito 4. c3 ♘f6 5. f×e5 (oppure 5. d4 e×d4 6. c×d4 ♗b6 7. ♘c3 0-0 8. ♗e3 ♘c6 9. ♗d3 ♗g4 10. ♗c2 ♗×f3 11. g×f3 ♘h5 12. 0-0 f5! con gioco complicato) 5... d×e5 6. d4 (6. ♘×e5 0-0 7. d4 ♗d6 8. ♘f3 ♘×e4=) 6... e×d4 7. c×d4 ♗b4+ 8. ♗d2 ♕e7 9. e5 (in caso di 9. ♗d3 ♘×e4 10. ♗×e4 ♕×e4+ 11. ♔f2 ♗×d2 12. ♘b×d2 ♕d5 13. ♖e1+ ♗e6! 14. ♖e5 ♕d6 15. d5 ♘d7! la spinta offensiva del Bianco si esaurisce) 9... ♘d5 10. ♘c3 ♗e6, e la posizione è equilibrata.

4... ♘f6

Sarebbe inferiore 4... ♘c6, in quanto dopo 5. ♗b5! ♗g4 6. d3 ♘f6 7. ♘a4! il Bianco riesce ad eliminare l'Alfiere c5 e quindi ad arroccare corto.

5. ♗c4

Non 5. f×e5? d×e5 6. ♘×e5? ♕d4 7. ♘d3 ♗b6, ed il Bianco è paralizzato mentre il Nero può tranquillamente organizzare un attacco decisivo con mosse come 0-0, ♖e8 e ♗g4.

5... ♘c6 6. d3 ♗g4

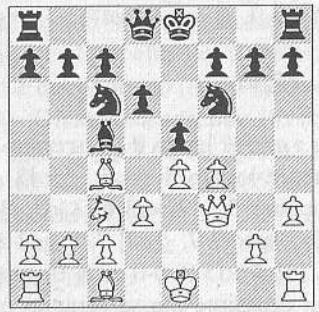
A 6... 0-0 segue 7. f5!, tagliando fuori l'Alfiere c8 e preparando la fastidiosa 8. ♗g5. Viene invece in considerazione 6... ♘a5!?, anche se dopo 7. ♕e2!? ♘×c4 8. d×c4 il Nero non ha completamente risolto i suoi problemi: infatti su 8... e×f4 9. ♗×f4 sono nell'aria sia 10. ♗g5 sia 10. e5, mentre 8... ♕e7 9. f5!, seguita da ♗d2 e 0-0-0, lascia ugualmente il Bianco in posizione preferibile.

7. h3

Sembra interessante 7. ♘a4!? ♗b6 8. ♘×b6 a×b6 9. c3 (liberando la casa c2 per l'Alfiere in previsione di 9... ♘a5 10. ♗b5 c6 11. ♗a4 b5) 9... 0-0 10. 0-0.

7... ♗×f3 8. ♕×f3 *(50)*

50
N



PIANI CONTRAPPOSTI

Al prossimo tratto il Bianco giocherà probabilmente 9. ♘a4 o 9. ♗e3, ma anche 9. g4 non è da scartare. Perciò il Nero non deve rimanere passivo. Tuttavia su **8... ♘d4** potrebbe seguire, nel più puro stile di gambetto, 9. ♕g3!, ed il Bianco prende il sopravvento sia dopo 9... ♘×c2+ 10. ♔d1 ♘×a1 11. ♕×g7 ♖f8 12. f×e5 d×e5 13. ♗g5 ♗e7 14. ♖f1 ♘h5 15. ♗×f7+ ♔d7 16. ♕×e5 sia dopo 9... 0-0 10. f×e5 d×e5 11. ♗g5 ♕d6 (ancora peggiore sarebbe 11... ♘×c2+ 12. ♔d1 ♘×a1 13. ♘d5 ♗e7 14. ♘×e7+ ♕×e7 15. ♖f1 ♔h8 16. ♕h4, con l'idea ♖×f6) 12. 0-0-0±.

La risposta più precisa sembra dunque essere **8... e×f4!?**, con la possibile continuazione 9. ♗×f4 (ma non 9. ♕×f4? ♘e5! 10. ♖f1 0-0 11. ♗b3 ♘h5! 12. ♕g5 ♕×g5 13. ♗×g5 ♘g3∓) 9... ♘d4 10. ♕d1 (10. ♕g3? ♘h5 11. ♕g4 ♘×f4 12. ♕×f4 ♘×c2+ 13. ♔d1 ♘e3+ seguita da 14... ♘×c4 lascia al Nero un vantaggio praticamente decisivo) 10... c6. A questo punto 11. ♕d2?! d5 12. e×d5 0-0 sarebbe più che soddisfacente per il Nero (se infatti 13. 0-0-0 allora 13... b5 14. ♗b3 ♘×b3+ 15. a×b3 ♘×d5∓), ma è senz'altro migliore 11. ♘a4!, e dopo 11... ♗b6 (11... b5 12. ♘×c5 d×c5 [12... b×c4 13. ♘b7] 13. ♗b3±; 11... ♕a5+ 12. c3 b5 13. ♘×c5 d×c5 14. b4! c×b4 15. ♗×f7+ ♔×f7 16. c×d4±) 12. c3 ♘e6 13. ♘×b6 a×b6 14. ♗g3±, la posizione è tutto sommato leggermente vantaggiosa per il Bianco, grazie alla coppia degli Alfieri e al controllo della colonna 'f' aperta.

12.1 (B) Il Controgambetto Falkbeer (2... d5)

1. e4 e5 2. f4 d5

Il Nero approfitta del fatto che il suo pedone 'e' è ancora tabù (3. f×e5? ♕h4+ seguita da ♕×e4+) per sferrare subito un attacco contro il cuore del centro bianco: il pedone e4. L'idea è ingegnosa, ma le varianti concrete si concludono quasi sempre a favore del Bianco.

L'analisi di 2... d5 sembra insomma confermare il vecchio detto secondo cui, in risposta ad un gambetto, è meglio non offrire a propria volta un controgambetto, ma accettare il materiale sacrificato per poi restituirlo al momento opportuno.

3. e×d5 e4?!

Solo con questa mossa il Nero si impegna a giocare con un pedone in meno: era ancora possibile rientrare nella Variante Moderna del Gambetto di Re, una delle continuazioni più promettenti per il secondo giocatore, con 3... exf4! 4. ♘f3 ♘f6.

Un'alternativa molto insidiosa è data da 3... c6. Se il Bianco si lascia andare a peccati di gola, la sua situazione rischia di diventare rapidamente critica dopo 4. d×c6? ♘×c6 5. d3 ♗c5 6. ♘c3 ♘f6 7. ♘f3 0-0! 8. f×e5 ♘×e5 9. ♘×e5 ♖e8 10. ♗f4 ♘g4 11. ♕e2 ♗d4!. Se invece si limita a sviluppare normalmente i propri pezzi, può aspirare ad un piccolo vantaggio: 4. ♘c3! c×d5 5. f×e5 d4 6. ♘e4 ♕d5 7. ♗d3! ♘c6 8. ♕e2! ♘h6 (8... ♘×e5 9. ♗b5+ ♗d7 10. ♗×d7+ ♕×d7 11. ♘f3 ♘×f3+ 12. ♕×f3 e poi 0-0±) 9. ♗c4 ♕a5 10. ♘f3 ♗g4 11. ♘d6+, ed il Nero deve rinunciare all'arrocco (±).

4. d3!

Liberandosi subito dell'ingombrante pedone nemico in e4. Su 4. ♗b5+ il Nero ottiene un buon controgioco con 4... c6! 5. d×c6 b×c6! 6. ♗c4 ♘f6 (non è male anche 6... ♗c5!? 7. ♕h5 ♕e7 8. ♗×f7+ ♔f8! seguita da 9... ♘f6!) 7. d4 ♗d6 8. ♘e2 0-0 9. 0-0 c5 10. d5 ♘bd7 e quindi ♘b6, ♗b7, c4, ecc. Non è certo migliore per il Bianco neppure 4. ♘c3 ♘f6 5. ♕e2 ♗f5 6. d3? ♗b4! 7. ♗d2 0-0 8. d×e4 ♗×c3 9. ♗×c3 ♘×e4∓.

4... ♘f6

4... e×d3? lascia il Nero completamente legato dopo 5. ♗×d3 ♘f6 (oppure 5... ♕×d5 6. ♘c3 ♕e6+ [6... ♕×g2 7. ♗e4] 7. ♘ge2 ♘h6 8. f5! ♘×f5 9. 0-0 ed il Bianco, le cui prossime mosse saranno quasi certamente ♗g5 e ♘f4, ha un pericoloso attacco) 6. ♘c3 ♗e7 7. ♘f3 0-0 8. 0-0 ♘bd7 9. ♗c4 ♘b6 10. ♗b3 ♗b4 11. ♘e5 ♗×c3 12. b×c3 ♘b×d5 13. ♗a3! ♖e8 14. ♕d4 c6 15. f5!±, mentre a 4... ♕×d5 segue 5. ♕e2 f5 6. ♘c3 ♗b4 7. ♗d2 ♗×c3 8. ♗×c3 ♘f6 9. d×e4! f×e4 10. ♕c4!±.

5. d×e4!

5. ♘d2 e×d3 6. ♗×d3 ♘×d5 non dà più della parità.

Il Nero sta bene anche dopo 5. ♘c3 ♗b4 6. ♗d2 e3!? 7. ♗×e3 0-0 8. ♗d2 ♗×c3 9. b×c3 ♘×d5 10. ♕f3 ♖e8+ 11. ♘e2 ♘c6∞, come pure dopo 5. ♕e2 ♗g4 6. ♕e3 ♘×d5! 7. ♕×e4+ ♗e7, seguita da 0-0, ♘c6 e ♖e8 con vantaggio di sviluppo.

5... ♘×e4 6. ♘f3

Non 6. ♕e2 ♕×d5 7. ♘d2 f5, ed i pezzi bianchi si ostacolano a vicenda.

6... ♗c5

In caso di 6... c6 il Bianco può continuare con 7. ♘bd2 ♘×d2 8. ♗×d2 ♕×d5 9. ♗d3±, mantenendo aperta la scelta fra l'arrocco corto e quello lungo (dopo ♕e2+ e ♗c4). Disastrosa sarebbe invece 6... ♗f5 7. ♗e3 c6 8. ♗c4 b5 9. ♗b3 c5 10. d6! c4 11. ♕d5, ed il Nero perde subito.

7. ♕e2 ♗f5

Ancora una volta la migliore. 7... ♕×d5 perde un pezzo a causa di 8. ♘fd2! f5 9. ♘c3 ♕e6 10. ♘d×e4 f×e4 11. ♕h5+!; 7... ♗f2+ si espone addirittura ad un attacco da matto dopo 8. ♔d1 ♕×d5+ 9. ♘fd2! f5 10. ♘c3 ♕d4 11. ♘×e4 f×e4 12. c3 ♕e3 13. ♕h5+ ♔f8 14. ♗c4 ♕×f4 15. ♕d5! (si minaccia ♕d8+, ♘×e4 e ♖f1); 7... 0-0 8. ♕×e4 ♖e8 9. ♘e5 f6 10. ♗b5! ♗d7 11. ♗e2 f×e5 12. f×e5± lascia il Nero senza difesa contro la coppia di pedoni d5/e5, e infine 7... f5 8. ♗e3 ♕×d5 9. ♗×c5 ♕×c5 10. ♘c3 porta anch'essa ad una posizione nettamente superiore per il Bianco.

8. ♘c3 ♕e7

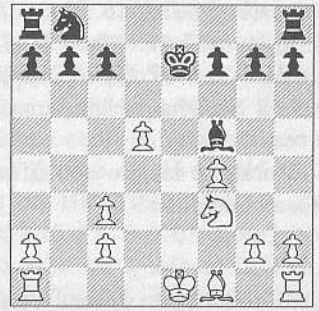
8... 0-0 perde in maniera elegante: 9. ♘×e4 ♖e8 10. ♘e5 ♗×e4 11. ♕×e4 f6 12. d6! ♕×d6 (12... c×d6 13. ♗c4+ ♔f8 14. ♕d5) 13. ♗e3! (bloccando la colonna 'e') 13... ♗×e3 14. ♕c4+ ♔h8 (non salvano né 14... ♕e6 15. ♕×e6+ e 16. ♗c4+−, né tantomeno 14... ♖e6 15. ♖d1 ♕e7 16. ♕×e6+! e matto a seguire) 15. ♘f7+ ♔g8 16. ♘h6+ ♔h8 17. ♕g8+ ♖×g8 18. ♘f7 matto affogato!

9. ♗e3! ♗×e3

Dopo 9... ♘×c3 10. ♗×c5! ♘×e2 11. ♗×e7 ♘×f4 12. ♗a3! ♘×d5 13. 0-0-0 c6 14. ♘g5 ♘d7 15. ♗c4 ♗e6 16. ♖he1 la posizione nera crolla rapidamente.

10. ♕×e3 ♘×c3 11. ♕×e7+ ♔×e7 12. b×c3 *(51)*

51
B



PIANI CONTRAPPOSTI

Il Bianco è pronto per giocare ♘d4, ♗d3 oppure 0-0-0. Il Nero vorrebbe invece recuperare il pedone di svantaggio e ultimare lo sviluppo, ma non può fare entram-

be le cose contemporaneamente! Vediamo qualche esempio che evidenzia la pessima collaborazione fra i pezzi neri:

a) **12... ♗×c2** 13. ♔d2 ♗g6 14. ♖e1+ ♔d6 15. ♘d4! h6 16. ♘b5+ ♔d7 17. g3! a6 18. ♗h3+ ♔d8 19. ♘d4 ♘d7 20. c4 ♘c5 21. f5±, e non vale la pena spendere molte parole per mettere in luce l'inutilità dell'Alfiere h7 e della Torre a8.

b) **12... ♗e4!?** (un tentativo astuto, in quanto l'ingorda 13. c4? ♗×f3 14. g×f3 ♘d7, con l'idea ♘c5 e ♔d6, lascerebbe il Nero in vantaggio nonostante il pedone in meno!) 13. ♘g5!! ♗×d5 14. 0-0-0! (lo sviluppo e l'attacco vengono prima di qualsiasi altra cosa!) 14... ♗e6 (le alternative sono 14... ♗×a2 15. c4 oppure 14... c6 15. ♗d3±, ed il Bianco si appresta a giocare ♖he1+) 15. ♘×e6 f×e6 16. ♗c4 ♘d7 17. ♖he1 ♘c5 18. ♗×e6! ♘×e6 19. f5, ed in questo finale il Nero ha poche speranze di salvezza.

Morale: è meglio non rifiutare il Gambetto di Re!

12.2 Gambetto di Re accettato

1. e4 e5 2. f4 e×f4!

Con la presa in f4, il Nero indebolisce permanentemente il lato di Re nemico. Scompare inoltre la tensione al centro, rendendo più appetibile la prospettiva di una futura spinta d7-d5.

3. ♘f3 *(52)*

Il cosiddetto Gambetto del Cavallo di Re è la continuazione più diffusa, ma non certo l'unica possibilità a disposizione del Bianco. Non è infatti indispensabile impedire lo scacco di Donna in h4! Ecco qualche esempio:

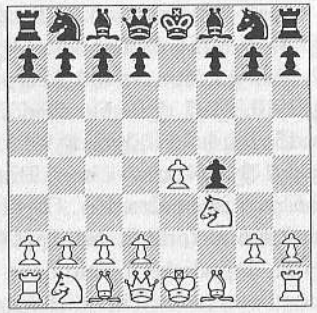
1) 3. ♘c3 ♕h4+ 4. ♔e2 d5! 5. ♘×d5 ♗g4+ 6. ♘f3 ♗d6 7. d4 ♘c6 8. e5 0-0-0 9. ♗×f4 (sarebbe un grave errore 9. e×d6? ♖×d6 10. c4 ♘f6–+, in quanto non si vedono buone difese contro la minaccia ♖he8+ e il Cavallo bianco non può muoversi da d5 a causa di ♘c6×d4+) 9... ♘ge7 10. c4 ♗b4! 11. ♗g3 ♕h5 12. ♘×e7+ ♗×e7 ed il Bianco, che non è in grado di sostenere i pedoni d4 ed e5, sembra destinato ad una rapida sconfitta.

2) 3. d4 ♕h4+ 4. ♔e2 d5! 5. ♘f3 ♗g4 6. e×d5 ♘f6 7. ♕e1 (su 7. c4 sono interessanti sia 7... ♗d6, seguita da 0-0 e ♖e8+, sia 7... c6!?) 7... ♕×e1+ 8. ♔×e1 ♗×f3 9. g×f3 ♘×d5 10. c4 ♘e3! 11. ♗×e3 f×e3. Il Nero si appresta ora a giocare ♘c6 e 0-0-0, mettendo sotto pressione il punto d4, mentre il Bianco è in ritardo di sviluppo e presenta significative debolezze sulle case nere (∓).

3) Invece su 3. ♗c4!? (questa variante è nota come Gambetto dell'Alfiere di Re) lo scacco in h4 perde gran parte della sua efficacia: infatti dopo 3... ♕h4+ 4. ♔f1 il Bianco guadagnerà dei tempi preziosi con ♘f3 e d4, e inoltre il

suo Re non è poi così esposto. Consigliamo perciò di rispondere a 3. ♗c4 con 3... ♘f6!: può aversi ancora 4. ♘c3 (4. e5 d5! 5. ♗b3 ♘e4 6. ♘f3 ♗g4 7. 0-0 ♘c6 8. d4 g5) 4... c6! 5. ♗b3!? (5. d4?! d5 6. e×d5 c×d5 7. ♗b5+ ♘c6 8. ♗×f4 ♗d6 9. ♘ge2 0-0 10. 0-0 ♗g4∞) 5... d5 6. e×d5 c×d5 7. d4 ♗d6 8. ♘ge2 0-0 9. 0-0 g5!? 10. ♘×d5 ♘c6 11. h4! h6 12. h×g5 h×g5 13. ♘ec3 con posizione a doppio taglio.

Torniamo ora alla linea principale, cioè al Gambetto del Cavallo di Re!



Nelle pagine seguenti ci soffermeremo soprattutto su **3... g5** (paragrafo A) e su **3... d5** (paragrafo B), che sono a nostro avviso le mosse migliori a disposizione del Nero. Esistono tuttavia diverse altre possibilità interessanti:

1) **3... ♗e7** 4. ♗c4! (liberando la casa f1 a beneficio del Re; ora 4... ♗h4+ 5. ♔f1, e poi 6. d4, lascerebbe il Bianco in vantaggio di spazio, mentre il Nero rimarrebbe indietro con lo sviluppo e con l'Alfiere camposcuro totalmente fuori gioco) 4... ♘f6 5. e5 ♘g4 6. 0-0 (6. ♘c3 d6) 6... ♘c6 7. d4 d5 8. e×d6 ♗×d6 9. ♕e1+! ♘e7 10. h3 ♘h6 11. ♘e5 g5 12. h4 f6 13. h×g5 f×g5 14. ♘f3±, ed il Nero è sul punto di perdere i pedoni 'f' e 'g' (se ad esempio 14... g4 allora 15. ♘e5).

2) **3... d6** 4. d4 (dopo 4. ♗c4 h6! 5. d4 g5 non è facile per il Bianco recuperare il pedone f4) 4... g5 5. h4 g4 6. ♘g1 ♗h6 (6... f5!? 7. ♘c3 ♘f6 8. ♗×f4 f×e4∞) 7. ♘e2 ♕f6 8. ♘bc3 c6 9. g3 f3 10. ♘f4 ♕e7 11. ♔f2, seguita da ♗c4 e ♖e1; il Bianco ha un buon compenso per il pedone in meno.

3) **3... ♘f6** 4. e5 ♘h5 5. d4 (5. ♗c4? d5!) 5... d6 (5... d5 6. c4! ♗e7 7. ♗e2 ♗h4+ 8. ♔f1 ♗g4 9. c×d5 ♕×d5 10. ♘c3 ♕d8 11. d5∞ – il Bianco intende proseguire con 12. ♘d4) 6. ♕e2! d5 (forzata: 6... ♗e7? perde un pezzo per 7. e×d6 ♕×d6 8. ♕b5+!, e 6... d×e5 7. ♘×e5! ♕h4+ 8. g3!+– non costituisce certo un miglioramento) 7. c4 ♗e6 8. c×d5 ♗×d5 9. ♘c3 ♘c6 10. ♗d2! ♗b4 11. ♘×d5 ♕×d5 12. 0-0-0! ♕×a2 13. d5 ♗×d2+ 14. ♘×d2 ed il Nero, con due Cavalli in presa, deve giocoforza cederne uno, pur ottenendone in cambio tre pedoni dopo 14... ♕×d5 15. ♕×h5 ♕×e5 16. ♕×e5+ ♘×e5 17. ♖e1 f6 18. ♘c4 0-0-0. Siamo così arrivati in una strana posizione che la teoria considera leggermente vantaggiosa per il Bianco.